64'ler

KASIM 1990 8.000TL.
(KDV Dahil)

Commodore AMIGA AYLIK OYUN AÇIKLAMALARI BİLGİSAYAR DERGİSİ

POSTERİNİZİ İSTEMEYİ UNUTMAYINIZ

YIL:3 SAYI
32

TELECOM

"Ayrıcalıktır"

BİLGİSAYAR

☆BİLGİSAYARLAR
☆DİSKET SÜRÜCÜLER
☆YAZICILAR
☆MONİTÖRLER
☆PC ve XT KİŞİSEL BİLGİSAYARLAR
☆HARDWARE ve SOFTWARE DESTEK ve YAZILIM PROĞRAMLARI

☆ÖĞRENCİLERE BÜYÜK İNDİRİM

☆ALIŞ-VERİŞ YAPAN HER MÜŞTERİYE BİR KUR'A NO' SU

HER HAFTA YENİ
. AMİGA
. C- 64
. IBM
OYUNLARI
TÜM BİL-TEK ÜRÜNLERİ
DİSKETLER
KARTUŞLAR
ARA YÜKLEMELİ OYUN KASETLERİ
☆BAKIM - ONARIM SERVİSİ

☆DÜNYANIN HER YERİNE ÖDEMELİ SİPARİŞ GÖNDERİLİR.

TELECOM Bilgisayar

KARANFİL SOK 15/3 KIZILAY - ANKARA
(KEBABİSTAN ÜSTÜ) TEL: 117 10 97

64'ler

Sahibi ve Genel Yayın Yönetmeni
ABDURRAHMAN PALA
Yazı İşleri Müdürü
İ.RAFET OKTAN
Müessese Müdürü
FATMA PALA
Editör
RENGİN EŞBİLEN
Direktör
MURAT ADANÇ

Yayın Kurulu
Dr.ALİ ÖZÇELİK
ŞAHİN DERYA
MERT HEKİMCİ
MERT GÖKKAYA
KEMAL DENİZ AKSOY
ORHAN CEVHER
BAHADIR AKCAN
BARIŞ ERYAYAR
64'ler Grubu
TOLGA SAVAŞÇI
KORHAN TAMAN
CENK KÖSEOĞLU
ALİ PALA
BARIŞ CANSEVERGİL
BURAK SÜEL
M. ALP YALINPALA
Amiga Grubu
EMRE IŞIKLAR
BURAK ÖZIŞIK
CENK ÜNLÜ
ÇAĞRI DÖRTER
SERKAN AKDAĞ
KERİM KAMHİ

İdare Yeri
Maşuklar Yokuşu 2/2
80690 **Beşiktaş, İSTANBUL**
Telefonlar
160 82 11- 158 81 81
Yayına Hazırlayan-Teknik üretim
SAFA TANITIM HİZMETLERİ
Renk Ayırımı
GÜVEN REPRODÜKSİYON
Baskı
ÜÇER OFSET
Posta Çeki No:**328618**
Haberleşme Adresi:
Posta Kutusu 205
Beşiktaş, İSTANBUL

İlan Tarifesi:
Arka Kapak Renkli;.....3.000.000,TL.
Ön ve Arka Kapakİçi:...2.500.000.TL.
İç Sayfalar Renkli:.....2.000.000.TL.
İç Sayfalar SiyahBeyaz: 1.500.000.TL.
İlanların renk ayırımı ve filmi müşteriye aittir. İsteyen müşteri için grafik hazırlanır, renk ayırımı yapılır ve kendisine ayrıca fatura edilir. İlanların hukuki sorumluluğu ilan sahiplerine aittir.

Dergimiz basın ve ahlak yasasına uyar. Gönderilen yazılar yayınlansın yayınlanmasın iade edilmez. Sipariş edilen çalışmalar dışında gönderilen malzeme yayına değer bulunması halinde telif hakkı ödenerek yayınlanır.

Merhaba, kışın soğuk yüzünü yavaş yavaş göstermeye başladığı şu günlerde karşınıza sımsıcak, rengarenk ve dopdolu bir dergi ile çıkmaya çalıştık, umarız başarılı olmuşuzdur. Geçen ay boyunca bütün kadromuz size en yeni ve en iyi oyunları sunabilmek için aralıksız çalıştı. Bütün bu emeğin ürününü şu anda elinizde tutuyorsunuz. Sanırız beğeneceksiniz.

Amiga bilgisayar dünyasında önlenmesi zor görünen yükselişini sürdürüyor. Her gün pek çok kişi Amiga'nın yeteneklerini keşfederek bu aleti eski bilgisayarlarına tercih ediyor. Sadece oyun alanında değil, ki bu alanda Amiga'nın üstünlüğü sanırız tartışılmaz, aynı zamanda iş alanında da Amiga kendini kabul ettiriyor. Bu yükselişi ilgi ile izliyoruz ve destekliyoruz ama bu arada 64'çü okuyucularımız onları unuttuğumuzu zannetmesinler. Adımıza uygun olarak size 64 dünyasındaki en yeni oyunları ve her türlü gelişmeyi ulaştırmayı sürdürüyoruz. Menüye geçmeden önce Telif hakları ile ilgili yasa ile ilgili sizi bilgilendirmek isterim Bildiğiniz gibi bizden yasa metnine esas teşkil edecek bir taslak hazırlamamız istenmişti Bunu hazırlayıp Konunun mimarı Kırşehir Milletvekili GÖKHAN MARAŞ'a sundum. Bundan sonrası artık Meclisin işi... İnşallah Vatan ve Millet için faydalı olabilecek ülkenin çıkarları ve yüce menfaatleri göz önüne alınarak çıkarılmış bir yasa olacaktır.

Sizler için 64'te Hong-Kong Phooey, Atom Ant, Football Menager World Cup Edition, Puffy's gibi en yeni oyunların yanında Midnight Resistance, Ultimate Golf ve Night Breed gibi süperlerini de hazırladık. Bu arada Mert Hekimci aylar süren bir çaba sonunda Hammerfist'i bitirdi ve sizin için tam çözüm olarak yazdı.

Amiga'ya gelince, Days Of Thunder yarışçılar, Chengız Khan stratejiciler, Hero's Quest adventure'cılar, Murder dedektifler, ve F-19 simulasyoncular için kaçırılmaması gereken oyunlar. Bunların geniş açıklamalarını bu sayımızda yayınladık. İki ay önce geldiğinde hepimizi hayran bırakan Unreal'i size tam olarak açıklayabilene kadar beklemeyi tercih ettik. Bilgisayar basınında ilk kez olarak Unreal'in tam çözümünü Kerim kardeşimiz sizin için hazırladı.

Kırşehir Milletvekili GÖKHAN MARAŞ

Amiga Dos, Seka ve Virüsler gibi yararlı bulacağınızı umduğumuz yazı dizilerilerimiz sürmekte....

Önlemesi zor görünen bir diğer yükselişte Adventure köşemize ait. Bu sayı artan mektuplarınız karşısında köşemizi seve seve bir sayfa daha uzattık.

Şimdi sayfayı çevirin ve sizin için hazırladığımız ziyafete hazırlanın...

Abdurrahman PALA

içindekiler

Bu kadar o kadar çok yeni oyun geldi ki hepsini nasıl sığdıracağımızı şaşırdık. Sizlerden gelen istekler doğrultusunda bazı değişiklikler yaptık. Umarız hoşunuza gider, eğer görmek istediğiniz yenilikler olursa adresi biliyorsunuz!!!

Bu dostumuz gibi şirin yaratıklar, kan, korku ve macera dolu bir oyun:

NIGHT BREED

Tam çözümü ile birlikte (S.77)

8) Mıdnıght Resıstance (C-64)
10) Stormlord(C-64)
11) Atom Ant(C-64)
11) HongKong Phooey (C-64)
13) Football Menager (C-64)
17) Ultimate Golf(C-64)
18) Mını Putter(Amıga)
24) Frontline(Amıga)
30) World Soccer (C-64 ve Amıga)
35) Unreal(Amıga)
40) Reedrei(Amıga)
42) Mad Professor (Amıga)
47) F-19(Amıga)
50) Days of Thunder (Amıga)
55) Demon's Winter (C-64 ve Amıga)
58) Everton FC.(Amıga)
59) Chengız Khan (Amıga)
62) Hero's Quest(Amıga)
72) Puffy's(C-64)
73) Hammerfist(C-64)
77) Night Breed(C-64)

SEKA

Bu ay Amıga'da programcılığına bir adım daha yaklaşabilmeniz için elimizdn geleni yaptık, yanlız mükemmeliğe ancak çalışarak ulaşacağınızı unutmayın sakın. (s.27)

HAMMERFIST

Son ayların en büyük Hit'ini sizin için hazırladık. hem de tam çözüm olarak. Kötü yürekli Master'i yenmek için tek ihtiyanınız bu yazı(s.73)

ATARI

Atari köşemiz bu ay herzamankinden daha dolu, siz bu kadar mektup yazmaya devam edin yeter.

MÜZİK

Hangi kasetler en iyileri? Sizin için dinledik ve değerlendirdik Bir göz atmayı unurmayn(s.81)

SON SAYFA

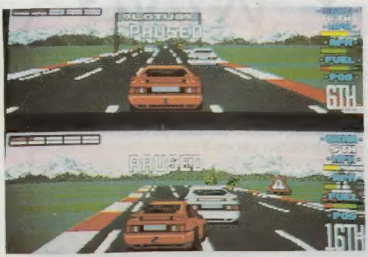
Birileri SON SAYFA'yı fena kızdırmış, okurken dikkatli olun

MAC ADVENTURE

STRATEJİ - SİMULASYON

Nereye varacak bu işin sonu? MAC ADVENTURE bu sayıda 4 sayfa'ya çıktı. Daha fazla sabotaj, daha fazla yardım (Sayfa 51)

HABERLER



LOTUS

Gremlin firmasının dünyanın başta gelen iki motorlu araç firmasıyla yaptığı anlaşma sonucu pek yakında yepyeni üç yarış oyununa kavuşacağız. Bunlardan birincisi Lotus spor arabalarını konu alan LOTUS ESPIRIT. Bu mükemmel arabaya dünyada pek az kişi sahip çünkü..... bu arabalar anormal derecede pahalı. Bu sayede oldukça ucuz bir fiyata bu aletle gezme şansına kavuşacağız.
TEAM SUZIKI ise The Cycles'la Days of Thunder'ın karışımı olarak niteleyebileceğimiz bir motorsiklet yarışı. Tabii ki gene extra kamera açıları, bir dolu pist ve motorunuzu geliştirme imkanları var. Yarış oyunlarından hoşlanıyorsanız yaşadınız.....

BATTLE COMMAND

Zamanında vaktinizi harcayıp uğraştıysanız Carrier Command'in ne kadar derin ve iyi bir oyun olduğunu görmüşsünüzdür. İste bu oyunun ikincisi hem ondan daha iyi hem de sonsuz şimdiye kadar çıkan en iyi stratejik simulasyonlardan biri. Gelecekte bir tarihte nükleer silahların gücünün aşırı derecede artmasından dolayo devletler bunları kullanmak yerine birbirlerine akınlar düzenleyerek zarar vermeye çalışırlar. Siz oyunda Mauler adını taşıyan süper savaş makinanızla düşman hatlarının arkasında çeşitli görevleri yerine getiriyorsunuz. Karşınıza çıkan araçlar hem zekice hareket ediyorlar hem de size karşı birbirleriyle haberleşiyorlar. Eğer sabırlıysanız ve bolca da boş zamanınız varsa yakında BATTLE COMMANd'e kavuşacaksınız.

CRIME DOES NOT PAY

Hep iyi olcak değilsiniz ya, bu kez dilediğiniz kadar kötü olabileceğiniz bir oyun geliyor. Crime Does Not Pay isimli oyunda bir şehrin belediye başkanlığı için her türlü pisliği deneyen adayı canlandırıyorsunuz. Diğer adayları safdışı edebilmek için şehirde etkili olan mafyayla veya etnik gruplarla yasadışı anlaşmalar imzaliyorsunuz. Bu arada şehrin ileri gelenleri iyilikle size katılmayı kabul etmezlerse ufak bie emir ile onlardan kurtulabiliyorsunuz.TITUS gibi böyle strateji oyunlarına yabancı olan bir firma tarafından hazırlanan oyun ne zaman hazır olacak bilemiyoruz ama eminiz eğlenceli olacak.

TEST DRIVE3

Bir....İki....TEST DRIVE 3. Bütün zamanların en popüler yarış oyunlarından biri olan Test Drive'ın üçüncüsü hazırlanıyor. Bu kez oyuna değişik hava koşulları (yağmur, çamur, fırtına, kar, tipi, sel) yepyeni araçlar , ve arabanızın teknik bakımıyla ilgilenebilme gibi yeni seçenekler eklenmiş.

HABERLER

SKY KING

Bir aydır şu resme bakıp bakıp iç çekiyorum. Amerikan ordusunun pilot eğitmek için kullandıkları bilgisayarlar işte böyle simulasyonlar yaratabiliyorlar. Bu sadece görevi sonradan incelemek için kullanılan dış görüntü modu. Şiz birde kokpitleri görün. Acaba içinizde bir kaç milyon dolar borç verecek birileri var mı ?

ROGUE TROOPER

Nedendir bilinmez son zamanlarda çıkan oyunlardan çoğu çizgi roman kahramanlarını konu alıyor (belki de oyununu yapacak film kalmamıştır). Rogue Trooper ülkemizde pek tanınmayan 2000 A.D çizgi romanlarının kahramanlarından biri. O savşmaktan başka hiçbirşey düşünmeyen bir asker. Öldürüyor, öldürüyor ama bir türlü

Simulasyoncular, belki Sky King'le oynayamıyorsunuz ama bu arada sizin içinde yepyeni oyunlar çıkıyor. ATF2 simulasyonları grafik olarak bir adım daha ileri götüren bir oyun olacağa benziyor. Siz ve ekibiniz dünyanın en iyi pilotları olmak için oldukça uğraşmak zorundasınız. Buna ek olarak çeşitli savaş senaryoları da oynayabiliyorsunuz. F-19'dan iyi olabilir mi? bana sorarsanız zor, ama hep beraber göreceğiz.

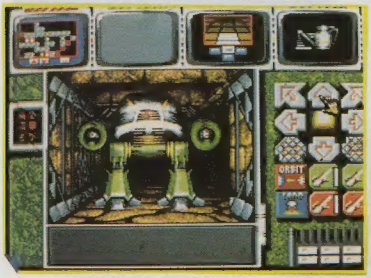
JUDGE DREDD

Judge Dredd dünyanın en ünlü çizgi roman kahramanlarından biri, defalarca bilgisayar oyunlarına konuk oldu, hatta Anthrax'ın I AM THE LAW şarkısına konu olma şerefine bile erişti. Biliyorsunuz Judge Dredd hem polis hem de yargıç, yani bir suçluyu yakaladığı anda onu hemen yargılama yetkisi var. İşterse oracıkta suçluyu ölüm cezasına çarptırıyor ve cezayı büyük bir zevkle kendisi uyguluyor. İşte Dredd bir kez daha bilgisayar oyunlarında baş rol oynuyor (rol arkadaşları The Sky Surfer, Judge Death ve The Perp ile beraber). Bu kez RoboCop'a oldukça benzeyen bir oyunda Judge Dredd'i yöneterek şehrinize asayiş ve düzeni tekrar getirmeye çalışıyorsunuz (bol bol kan dökerek).

HABERLER

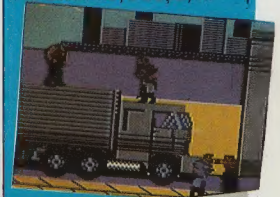
CAPTIVE

73,050 gündür burdayım. Bana pek iyi davranmıyorlar, ama benim derdim bu değil. Kim olduğumu hatırlayabilsem başka bir derdim kalmayacak. CAPTIVE adlı oyunda uzun yıllar boyunca hücrede kaldıktan sonra uzaktan kumandalı üç robotun kontrolünü ele geçiren bir mahkumu canlandırıyorsunuz. Bu robotları yöneterek hapisten kaçmanız gerekecek. Hadi bir kere kaçtınız diyelim, oyun 5900 ayrı senaryo hazırlayabiliyor. İşiniz iş...

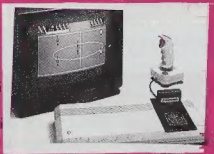


ESWAT

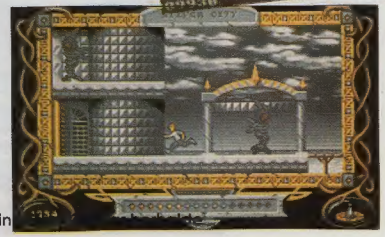
Size Enhanced Special Weapons And Tactics desem herhalde bana Haa? dersiniz. İşte E-Swat bu adı taşıyan ve geleceğin polisi olan birliği konu alan bir oyun. Bu polisler çelikten yapılmış, bilgisayarla yönetilen zırhlar giyiyorlar ve önlerine gelen suçluları sorgusuz mahkemesiz öldürüveriyorlar. Oyun şu anda hazırlanma aşamasında, vahşet duygularınızı biriktirmeye başlayın.



Bilgisayar firmalarında bir panikur gidiyor, çünkü video oyun manyakları giderek console adı verilen ve sadece oyun oynamaya yarayan araçlara yöneliyorlar. Bu da Commodore 64, Amstrad 646 gibi araçların satışlarında büyük azalmalara neden oluyor. Oyunseverleri tekrar kendi taraflarına çekebilmek için her iki firmâ da piyasadaki makinalarının console'larını çıkardı. Commodore tarafından hazırlanan C64GS'ün bildiğimiz 64'ten aslında fazla bir farkı yok (tabii klavye sizce fark değilse). Araç sadece kartuş oyunları ile çalışıyor ve 99 sterlin gibi düşük bir fiyatla satışa sunulması bekleniyor.



Neverending Story'ler hiç bitmez, bunların oyunları da. LINEI firması oyunun adına uygun olarak bir ikincisini hazırlıyor. İlk NS'den farklı olarak bu kez bir adventure değil de bir arcade-adventure. Bastien adlı kahraman delikanlı yaşadığı gezegenin topraklarının giderek kaybolmasını engellemek üzere dostu şans ejderhası Falkor ile yollara düşer. Karşılaşmak zorunda milyarca canavarı geçtikten sonra onu kötü bir cadı bekliyor. Cadıyı da yenince ülkesini kurtarmış olacak, ama dedik ya bu hikayenin sonu yok, o zamanda Nevrendin



MIDNIGHT

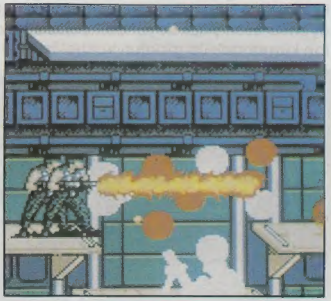
Vaaaaaov..! Sakin gecelere son! Çünkü artık Midnight Resistance var. Ocean firmasının süper Shoot'em Up'ı sizlere ecel teri döktürecek.

Elimizde ilginç bir senaryo var. Günümüzden çok daha uzak bir zamanda, dünyamız King Crimson adlı bir caninin elindedir. Fakat Crimson iktidardan indirilir. Seneler süren barış ve huzur Crimson'un geri dönmesiyle sona erer. Bu sefer öncekinden çok daha güçlü bir diktatörlük kuran Crimson, dünya üzerinde tam bir hakimiyet kurar. Ölsün diktatorizm, yaşasın hürriyet diyerek Midnight Resistance isimli bir örgüt kurulur. Örgütün amacı, Crimson'u ne pahasına olursa olsun ezmek!!! Hah!

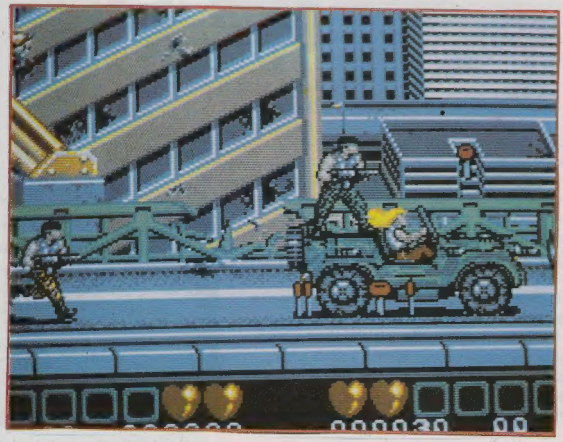
Crimson, Nidnight Resistance'nin tüm elemanlarını öldürtür. Tabii ki geriye bir kişi kalır... Siz. Crimson'un ve telepatiyle yönetilen biyonik Humanoid ordusunun tozunu attırmalısınız.

Yola elimizde makineli tüfeğimizle çıkıyoruz. Yeah! Ver elini New York. Köprü üzerinde üzerinize gelen Humanoid'leri darmadağan edip, sağa doğru ilerledikçe daha neler göreceksiniz neler. Yolun sonundaki süper motorize panzer emin olun oldukça zorlu bir düşman. Ama işin bir de öbür yanını düşünün. Crimson ailenizi elinde tutuyor. Onları tekrar görmek isterseniz, panzerin altını üstüne getirmelisiniz. Bunu yapabilirseniz merdivenlerden yukarı çıkıp cephaneliğin kapısını uçuruyor ve içeri balıklama dalıyoruz. Cephanelikle ilgili ayrıntıları, Midnight Resistance Silah Mix'de okuyabilirsiniz.

Şehirde dolaşmaya devam ederken büyük bir kanalizasyon kapağını havaya uçurup derinlere iniyoruz. Kanalizasyon içinde sürüne sürüne ilerliyor, bir yandan da güzel kokuları burnumuzdan soluyup akciğerlerimize çekiyoruz. Bir süre sonra tangır tungur sesler eşliğinde eğlencenin ortasına düşeceğiz. Dev bir çarkın yolunun üstüne düşen birinin geleceğinden birşey beklenemez, ama siz yinede raylara ateş etmeyi deneyin. En aşağıya ulaşabilirseniz cephaneliği uçurup içeri yürüyerek giriyorsunuz.



Üçüncü bölümde armudun en iyisini yiyenlerin mekanına düşüyoruz, yani ormana. Ormanda düşmanlarınız



RESISTANCE

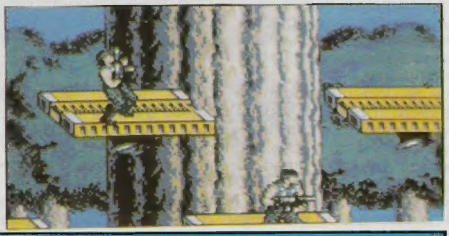
dukkça güzel olan bu oyunu arcade meraklıları arasına ilginç bir yenisi daha ekleniyor. Bu düşman oyunun reklamlarında da gözüküyor. Mekanik bir aletin içindeki Humanoid'ler uçarak size yaylım ateşi açıyorlar. Gerçekten görülmeye değer bir çizim bunlar. Biraz sağa doğru ilerledikçe, dev bir okaliptüs ağıcının en altından tepesine doğru bir platform üzerinde ilerliyoruz. Bu süre içinde size sürekli uçan robotlar saldırıyor. Okaliptüsün tepesinde bir düzlüğe ulaşıp oradaki dev keserler ve göz ile mücadele ediyorsunuz. Bu üçlüyü alt etmeyi başarabilirseniz, sağa doğru kısa bir koşu yapıp cephaneliğe ulaşıyorsunuz.

Dördüncü bölüm güzel Background grafikleri arasında geçiyor. Arkada şelaler, yukarıda robotlar, karşınızda Humanoid'ler var. Çok hoş ve akıcı suların yanında ilerledikçe, dokuzdan bire doğru numaralandırılmış sektörlerde koşuyorsunuz. Bire ulaştığınızda merdivenlerden düzlük bir alana çıkıyorsunuz. Burada tam altı jet uçağıyla tek tek savaşacaksınız. ilk uçak oldukça zorlu, eğer onu yere indirebilirseniz diğerlerini kolaylıkla patlatırsınız. Uçakların ardından sizi bölümün ve oyunun son cephaneliği karşılayacak.

Son bölüme ulaştık. Artık büyük an çok yaklaştı. Tüm ailenizin hayatı sizin ellerinizde. Sola doğru boş bir tüp'ün içinde koştuktan sonra, aşağı inip büyük bir helikopter ve lazer silahlı Humanoid'lerle savaşacaksınız. Buradan sonra büyük bir hava boşluğunun ortasındaki platforma atlamanız gerekiyor. Ardından merdivenlerden aşağı inip elektrik adamı yokedin ve en yukarı çıkıp burada bir helikopterle daha savaşın. Onu da havaya uçurunca geriye karşınızdaki kapıyı uçurup odaya girmek kalıyor. Bu oda aynı cephane odaları gibi. Tek farkı silahlar yerine ailelerinizin fertleri bulunması. Eğer oraya kadar paranızı saklamayı başarabildiyseniz en sevdiklerinizi kurtarın. Böylece oyunu tamamlamış olursunuz. Son ekranda kurtardığınız ailenizle batan güneşi seyrediyorsunuz.

Grafik ve müzikleri ol kaçırmasınlar. Özellikle 64'te oyun sıkıntısı çekilen bu günlerde bulabileceklerinizin en iyisi.....Hah!

Grafik : %80
Müzik : %87
Ses-efekt : %80
Oynanabilirlik: %89
Genel : %87
Mert HEKİMCİ



MIDNIGHT RESISTANCE SİLAH MIX

Oyundaki cephaneliklerden silah alabilmek için turuncu Humanoid'lerin, öldükleri zaman bırakıkları anahtarları toplamalısınız. Her bölümde en fazla altı anahtar toplayabilirsiniz. Her cephanelikte altı ayrı silah var. Fakat silahların fiyatları gücüne göre değişiyor. Her silahın kendine has özelliği var.

FIRE: Alev makinesi.Fazla uzağa ulaşamaz ama etkilidir.
FULL-AUTO: Otomatik şarjörlü makineli tüfek. Ardarda sıralanabilen mermiler düşmana aman vermiyecektir.
SHOTGUN: En etkili silah budur. Güdümlü mermi atar.
THREEWAY: Üç ayrı yöne ateş edebiliyor, ama normal silahlarla aynı güçte.
SUPERCHARGER: Taşıdığınız silahın gücünü ikiye katlar.
NITRO: Ayrıca taşınıyor.Space tuşu ile kullanın. Türünün en güçlüsü.
SHOWER: Nitro gibi kullanılır, fakat daha az gücü var.
MISSILES: Busilah nitronun güçsüzü, shower'den güçlü olanı.
EXTRA LIFE (1): Ekstra hayat.
BULLETS: Ekstra mermi.
Sizlere benden süper silah karışımı tavsiyesi...Shotgun'ın gücünü süper charger ile ikiye katlayıp, üstüne bir de nitro aldınızmı sizi tutana aşk olsun!

Mert HEKİMCİ

STORMLORD 2

DELIVERANCE

Şimdi size Hewson'un son harikalarından birini sunuyorum. Bu sunduğum oyunu hepiniz çok yakından tanıyorsunuz. İşte Stormlord'un devamı STORMLORD II. Birincisiyle aynı güzellikte aynı kalitede tek farkı grafiklerin büyüklüğü ve güzelliği, tabi bunun yanında akıcılığı unutmamak lazım şimdi kapın joystiğinizi dalın büyülü bir dünyaya.

Oyunumuz güzel bir grafik ve mükemmel bir müzikle başlıyor. Burada ister müziği kapatıp efektleri açıyorsunuz, isterseniz efektleri kapatıp müziği açıyorsunuz. Daha sonra oyunun kimler tarafından yapıldıkları gösteriliyor. Space ve joysticke basıp oyun başlıyor. Oyuna başladığınızda adamınızın sola gitmediğini göreceksiniz fakat adamınız sol tarafada ateş edebilir.

Hareketler ise: Joystick sağ,-sol sağa ve sola.

Joystick yukarı: Yukarıya zıplama, fakat bazı o kadar yüksek yerler varki burada yukarı zıplama yeterli olmuyor. Yapılacak şey adamınız havadeykende yukarı itmek. Çaprazlar içinde aynı işlemi kullanabilirseniz.

Fire: Joystick çaprazlar+ateş sağa sola, joystick yukarı çaprazlar+ateş sağa sola ayrıca aldığınız silahları kullanmak için joystick yukarı+fire ve joystick aşağı+fire.

I. Bölüm: Oyuna başladığınızda sağa doğru gidin çıkan kabarcıklara dikkat ederek kurukafanın olduğu yere gelerek havada iki kez zıplayıp kurukafanın üstüne çıkın burada ateş gölünün üzerinden balonlara basarak geçebilirsiniz bu arada yukarıdan gelen damlalara dikkat edin. Biraz ilerleyince melek kızlar geliyor. Bunlara değdiğiniz zaman gücünüz ve topladığınız kızların sayısı artıyor. Sağa sola devam ederken yarasaları yok ettikten sonra ortaya çıkan küçük yeşil cüceleri yok etmek için eğilin ve ateş edin. Cüceler bir süre sonra yok olacaktır. Yolunuza devam ederken yukarıdan inen örümcekleri çabuk bir şekilde geçtikten sonra karşınıza balon ve kütük çıkıyor. Yapmanız gereken balonun üzerinden hemen kütüğe çıkmanız. Eğer balonun üzerinde fazla kalırsanız balon aşağı iner. Böyle olduğunda biraz geri gidip balonun çıkmasını beklemelisiniz. Biz doğru işlemi yapıp kütük üzerine çıktığımızda, ilerlemeye devam edince karşınıza bir ok çıkıyor, bunu alın. Başınıza kayalar düşmeye başlıyor. Daha sonra yumurtalar (dinazor) düşüyor ve uçan yaratıklar geliyor. Bunlardan sağa doğru gidenlerin üzerine çıkabilirsiniz. Biraz ilerleyince arka arkaya iki büyük yaratık çıkıyor,onları yok edin ve bonus ekranına gelin. Burada amacınız kalpleri yaparak onun üzerine çıkıp meleğe ulaşmak. Dinazor gelince ona değerek ikinci bölüme geçebilirsiniz.

II. Bölüm: Burada arılar ve hayaletler bulunuyor. Yola devam edince melekler çıkıyor, onlara değmeye çalışın. Burada çıkan dinazorlara isterseniz binebilirsiniz veya yürüyerek devam edebilirseniz. Burayı geçince yeşil cüceler çıkıyor. Onları yok ettikten sonra bir kütük ve balon çıkıyor bu sefer kütüğe çıkmadan devam edin. Karşınıza çıkan dev yaratığı yok ettikten sonra iki arkasından üç tane yarasa çıkıyor. Onlarıda yok edin ve oyunu bitirin. Müthiş müzik ve ufak bir grafiğe sahip son ekranı görün.

Oyun tam bir klasik zaten Hewsön'dan başka bir şey beklenemez. Commodore 64'ün adını altın harflerle yazdıracak bu oyun kaçmaz. Eminimki grafik ve süper müziğe hayran kalacaksınız.

KORHAN TAMAN

C-64

HONG KONG PHOOEY

Hey, Phooey . Evet sen... Hani şu Hanna-Barbara'nın çıkardığı çizgi film kuçu kuçusu. Senin bilgisayarda ne işin var ? Ama hadi neyse, belki bazı anaokulu öğrencilerininde bilgisayarı vardır. Zaten bu oyunu yapan da süper (Kötü) oyunlara imzasını atan Enigma Variations.

Oyunumuzun konusu çok etkileyici (Aman ne etkileyici !!). Bir baron muuur nedir, ha işte o kaçırılıyor Bizim Phooey de onun peşinden Hong Kong' a gidiyor. Oyunun ismi olan "Hong Kong book of kung-fu" da buradan gelmiş. Phooey'e düşen görev o nedüğü belirsiz meşhuuuur baron'u kurtarmak

Baron Hong Kong'da tehlikelerle dolu bir binada hapis tutuluyor. Binadaki tehlikeleri Karateciler,-sular, kazıklar ve daha niceleri oluşturuyor. Bunların arasında en tehlikelisi Karateciler çünkü aynı zamanda size ateş de edebiliyorlar. Binanın içinde tüm bu düşmanlarla uğraşırken şalterleri aramanız ve açmanız gerekli. Bir şalteri açmak için ona değmeniz yeterli olacaktır. Siz

şalterleri açtıkça kapalı olan bazı yollar açılacak, ve geçmenize izin verecektir Oyundaki bu etken sizi birazda araştırmacılığa yöneltecek, en azından zamanınızı alacaktır. Şalterlerin dışında etratta bulacağınız bazı objeler de var. Bu objeler tabletler ve ne olduğunu anlayamadığım bazı şeyler.O köşe benim bu köşe senin der iken baron'u buluyorsunuz. Ammaaa baron sizi bazukacığıyla(!) karşılıyor. Tühhhh konuyu gene yanlış yazmışım: meğer baron düşürülmüş. Baron'u etkisiz hale getirdikten sonra oyunu bitiriyorsunuz. Oyunun sonunda şans eseri bir son ekran bulıuyorsunuz.

Bu güzel oyun da burada bitiyor. Alın diyemiyorum ama almaya kalkarsanız bilgisayarcınızla sıkı bir pazarlık edin. Bu oyuna normal oyun fiyatı ödemek pek akıllıca olmaz sanırım. Bir başka güzel yazıda buluşmak dileğiyle hoşçakalın.

MERT HEKİMCİ

ATOM ANT

Geçenlerde dergide boş boş gezinirken isimsiz bir disket buldum. Yeni bir yazı bulmanın heyecanıyla eve gittim. Akşam evde disketten directory almaya çalışıyorum, bir şey yok gözüküyor. Babama sordum. (Kendisi biraz bilimadamıdır.) Yatırdı disketi atom mikroskobunun altına, bir de ne görelim... **Atom Karınca!**

Hanna Barbara tarafından yapılmış olan oyunumuz sekiz level'dan oluşuyor. Şimdi level'ları ve olaylarını açıklayalım. Oyundaki binalar; apartmanlar, kaleler ve gökdelenlerdir. Buralardan bombaları toplayıp infilak ettirmelisiniz. İnfilak ettirmek için üstünüze alıp, ekranın en üstündeki evinize götürüp patlatmalısınız. Arada sırada çıkan başlıklar size hayat verir. Ekranda küp şekere benziyenler ise bonus puanı verir ve size artı zaman kazandırır. Bu artı zaman sizin çok işinize yarayacaktır. Tabii her bölüm bu kadar kolay geçilmiyor, size karşı olan düşmanlarda var. Bunlar helikopterler, çekiçler, kuşlar, arılar, toplar, yukarıdan aşağı giden oklar, kayalar, onaltı tonluk demir yığınları... Bunlar size çarptığında bayılıyorsunuz ve biraz aşağı düşüyorsunuz. Oyunun joystick kontrolleri ise çok basit.

Oyunu bitirdiğinizde,bombaları durdurduğunuz ve binaları kurtardığınızı belirten bir mesajla karşılacaksınız. Atom Ant çok güzel müziklerle ve grafiklerle donatılmış bir oyun. Zevkli bir oyun arıyorsanız sakın kaçırmayın.

Ses-efekt : %-
Müzik : %80
Grafik : %75
Oynanabilirlik: %80
Genel : %80
Cenk KÖSEOĞLU

BEST OF 1990?

Bir yılın daha sonuna yaklaşıyoruz. Eminiz geçtiğimiz yıl içinde bigisayarlarınız için gelen oyunlar hepinizi şaşkına düşürmüştür. Geçen yıl içinde daha kısa bir süre öncesine kadar mümkün olamıyacağını düşündüğümüz kalitede oyunlar ardı ardına ülkemize geldiler. Biz 64'ler olarak bu oyunların en iyilerini (ve en kötülerini) seçme işini sizle beraber yapmayı düşündük. Lütfen aşağıdaki formu doldurup bize yollayın ki OCAK 1991 sayımızda en iyi oyunları hep beraber görelim. Ufak bir not; lütfen yılın değerlendirmesi yaparken, sadece en son oyunları değil, senenin başından beri gelen oyunları da değerlendirin. Şimdiden hepinize teşekkürler!

	C-64	AMIGA
EN İYİ OYUN:	.....	.....
EN ORJİNAL OYUN:	.....	.....
EN İYİ GRAFİK:	.....	.....
EN İYİ SES/MÜZİK:	.....	.....
EN KÖTÜ OYUN:	.....	.....

EN İYİ ADVENTURE:.....
(Larry III, Demon's Tomb, vs.)
EN İYİ ARCADE:.....
(Midnight Resistance, Killing G. Show, vs.)
EN İYİ ARCADE ADVENTURE:.....
(Time Machine,vs)
EN İYİ ICON ADVENTURE:.....
(Time, Cronoquest II, vs.)
EN İYİ FIGHT (Dövüş):.....
(Wrld Streets Shadow Warriors,vs)
EN İYİ SHOOT'EM UP:.....
(X-Out,Anarchy,vs)

EN İYİ SPOR:.....
(Tennis Cup, Kick Off2.vs)
EN İYİ STRATEJİ:.....
(Bandit Kings, Operat.n Combat,vs)
EN İYİ YARIŞ:.....
(Street Rod, Days of Thunder,vs)
EN İYİ ZEKA:.....
(Klax, Pipe Mania,vs)
DİĞER:.....
(Eğer beğendiğiniz oyunlar ayrı bir kategoride ise)

BEST OF 1990?
64'LER DERGİSİ
Maşuklar Yokuşu 2/2
80690 BEŞİKTAŞ/IST

FOOTBALL
WORLD CUP EDITION
MANAGER

Menajerlik hayranları ekranlarınıza. İşte size süperden de öte her yanıyla mükemmel bir oyun. Football Manager Worls Cup Edition. Artık siz de dünya kupasına katılabilir, şansınızı değilö aklınızı kullanarak takımınızı dünyanın zirvesine yükseltebilirsiniz.

Oyun başladığında ilk olarak zorluk derecesini tespit ediyorsunuz. İlk kez oynayacaksanız mutlaka en kolay dereceyi seçin, çünkü oyun oldukça karışık ve zor. daha sonra ekrana dünya grupları gelir. Burada siz gruplardan birini seçmelisiniz. Bu gruplar Avrupa, Güney Amerika, Orta Doğu ve Okyanus ötesi, Asya, Kuzey ve Orta Amerika ve Afrika. Grupların içinde seçimize bağlı tam 133 ülke var. Aradığınız ülkeler oyuna dahil edilmiş, tabii Türkiye de. Temsil edeceğiniz ülkeyi de seçtikten sonra sıra takımınızın isimlerini belirlemeye geliyor. Takımınız toplam 22 oyuncudan oluşuyor, yani aslar artı yedekler. İsim girmek için Joystick ile yönlerdiğiniz cursor'u oyuncunun üzerine getirip ateşe basın ve klavyeden giriş yapın. Her oyuncunun yanında görevi yazıyor:

TACKLER: Defans
RUNNER: Orta saha
PASSER: Libero
STRIKER: Forvet

İsimlendirmeden sonra ekrana maçları takip eden spiker geliyor ve size gruplaşmanın bir anda mı yoksa maç maç sonuçlanıp yapılacağın. soruyor. Bunlardan birini seçin Gruplaşma belirlendiğinde spikerle aranızda konuşmalar geçiyor. vereceğiniz sonuçlara yine Joystick'le seçiyorsunuz. İlk maç belli olunca ekrana Player Information adı altında hazırlık listesi geliyor. Sol tarafta saha ve sanaaaki oyuncu durumunuz, sağ tarafta ise işlemleri yürüteceğiniz liste verilmiş. Ekrana her oyuncunun kartı geliyor. Siz bu kartlarda değişiklik yapacaksınız. İlk oyuncu kaleci, değişiklik yapamıyacağınızdan next diyerek 1 numaralı oyuncuya geçin. Ekranda beş şeöenek var, bunlar:

NEXT PLAYER: Öbür oyuncuya geçiş.
ALTER STATUS: Oyuncuyu yedeğe veya maça alma.
ALTER ACTION: Oyuncunun maç içinde yapacağı hareketler:
Positional: Pozisyona girerek atak yapma
Wing Play: Kanatlarda oynama
Thru Runs· Kontra atak
Sweeper Play: Son adam oynamak
Find Space: Boşluk bulsuğunda ataga hazırlanma
PASSING: Oyuncunun nereae nasıl oynayacağı
Backward: Geride oynama
Forward: İlerde oynama
Short: Kısa paslar
Long: Uzun paslar
Center: Orta Saha
Wings: Kanatlarda oynama

Bütün seçimleri yaptığınızda ekrana soyunma odası ve adamlarınız gelir. Burada ekranın altında seçeceğiniz sözlerle oyuncularınıza taktiğinizi verin. maça başladığınızda görüntü üstten 75 derecelik bir açı ile olacak. Ayrıca ateş dümesine basarak sahayı ve oyuncuların durumunu harflerle izlemeniz mümkün. Her maçtan sonra yedek oyuncularınıza şans tanıyın. Devre aralarında menüye eklenen "positional" seçeneğiyle adamlarınızı sahaya dağıtın.

Football Manager World Cup Edition gerçekten yapılan en iyi ve datayli menajerlik oyunu. Bu tip oyunlar için grafikleri oldukça iyi. tek dezavantajı maçların sürelerinin uzun oluşu. Bu da oyunun akıcılığını bir derece bile olsa bozmuş. Yine de bu tür hayranlarını saatlerce oyalayacak bir oyun.

BARIŞ YALCINKAYA
GRAFİK: 60%
OYNANABİLİRLİK 75%
GENEL: 80%

64'ler sayfa 13

Biliyormus

Herşeyden önce şanslısınız.

Çünki Amiganız var.
Bu marifetli aletinizin yeteneklerini yeniden keşfedeceksiniz.
Size verebileceklerini bir görseniz!...

sunuz? **Bu yıl sınıfınızı en iyi notlarla geçebilirsiniz.**

BEKLEYİN PEK YAKINDA

AMİGA
Eğitimde 24 saat
elinizin altında olacak

Sıkılmadan, Eğlenerek
Eğitim, Test + Eğitim, Test.
Milyonlarca Random soru
Başarı puanınıza göre gireceğiniz.
okulu siz seçin.
İlkokul 1'den Üniversiteye kadar Eğitim
Çalışırken yorulduğunuzda tenefüs yapın,
Amiga'da Sample müzik dinleyin.

GALLERIA - METRO - ETİLER - YEŞİLKÖY

Commodore Center

ORIENTAL GAMES

Merhaba, işte çok çocuklu aileler için hazırlanmış **Oriental Games**. Oyun ol- ...ı iyi düşünülerek hazırlanmış gü- ...el bir karete oyunu. Baştada söylediği- miz gibi onaltı kişiyle oynanabilmesi oyunun sürükleyici olmasını sağlamış. Tabii oyun bir veya iki kişiyle mükemmel bir şekilde oynanabiliyor. Oyun bi- raz Budokan'a benziyor. Yoo, yoo biraz değil, çok benziyor. Oyunu Budakon'dan ayıran özellik, onaltı ki- şiyle oynanabilmesi ve sadece uzakdo- ğu sporlarından üç tanesinin bulunması. Oyunu yüklediğimizde karşımıza ne ol- duğu belirsiz bir resim çıkıyor (sanırım Japonya haritası). Fakat Oriental Ga- mes oyununu yüklediğinizi, resim üze- rindeki yazıdan anlamakta gecikmiyor- sunuz. Bu resmi ateşe basarak geçebi- lirsiniz. Burayı geçtikten sonra karşı- nızda olimpiyat köyünün kuşbakışı gö- rünüşü olmalı. Bu harita üzerinde dört bölüm var. Bunlar **ENTER, KYO-KUSHIN-KAI, KENDO ve KUNG-FU.** Fakat spor dallarını geçmeden önce joystiğinizi **ENTER** üstüne getirip ateşe basın. Animasyonu seyretmek is- temiyorsanız space tuşuna basarak bu- nuda geçin. Burada karşımıza küçük bir menü geliyor. Bu menüde seçenekleri kullanmak için joystiğinizi yukarı veya aşağı çekin. İstediğiniz seçenek high light olunca joystiğinizi sağa sola çeker- ek seçimizi yapın. Bu menüde seçe- nekler şöyle:

1. **GAME DIFFICULTY:** Bu seçenek oyunun zorluğunu belirler. Buradaki alt seçenekler ise; Novice, Professional ve Master. En kolayı Novice. Professional ise orta zorluğu belirtiyor. Master ise adından anlaşıldığı gibi en zor gerekti- ren zorluk derecesi.

2. HUMAN PLAYERS: Bu seçenek birden onaltıya kadar oyuncularla oyna- maya izin veriyor. Bunun karşısındaki rakam kaç oyuncunun oynayacağını be- lirler.

3. JOYSTICK EDITOR: Bu seçenek, joystick hareketlerini kendimizin ta- nımlamasına izin veren, çok yararlı bir seçenektir. Bu seçeneğin üzerine gelip, sağa veya sola çektiğinizde, bu seçenek **SKIP** yada **EDIT/LOAD** olur. Eğer bunu SKIP yaparsak, oyunun orjinal joystick hareketleriyle oynarız. Eğer **EDIT/LOAD** yaparsak kendi joystick hareketlerimizi tanımlıyabiliriz. Ta- nımladıklarımızı diske kaydederiz ve- ya önceden kaydettiğimiz joystick ha- reketlerini tekrar yükleyebiliriz.

4. GAME TYPE: Bu seçenekle oyna- yacağımız oyun tipini belirleriz. Bu se- çenekte iki adet alt seçenek bulunmak- tadır Bunlar; Head To Head ve Championship'tir. Head To Head seçe- neğiyle sadece iki sporcu maç yapar. Championship seçeneği ise tüm onaltı oyuncunun katıldığı bir şampiyona dü- zenlenebilir. Eğer beş altı arkadaşınız- la beraber oynarsanız,şampiyonalar fe- ci zevkli olur. Tavsiye ederim

5. COM ve COM: Bu seçenekle iki bil- gisayar sporcusu (bilgisayarın yönettiği adamlar) arasında yapılan maçları- size raporlanmasını sağlar. İsterseniz bu maçlarıda seyredebilirsiniz. Seçe- neklerden Report maçların size rapor- lanmasını, Watch seçeneği ise maçları seyretmenizi sağlar. Skip seçeneği ise maçların geçilip sadece sonuçlarının verilmesini sağlar

Bu menüde istediğiniz ayarlamaları yaptıktan sonra, Accept'e Highligh- edip, ateş tuşuna basarak bu menüyü geçin. Şimdi ekranlarınızda bir ısım listesi gelmeli. Burada adamların üze- rine gelip ateşe basarsanız küçük bir kutu çıkacaktır. Bu kutuya isminizi gir- diğinizde isminizin ikı yanında yanıp sönen joystickler göreceksiniz. Joysti- ğinizin hangi portta olduğuna bağlı olarak, joystiğimizi sağa veya sola çe- kerek seçiminizi yapın. Birden fazla kişi oynuyorsanız, portları mantıklı oyunculara mantıklı olarak dağıtmayı unutmatın. (Aynı joystickle iki rakibi yönetmek istiyorsanız.) Bu işler bitme- ce, Olimpiyat Köyü'nün üstten görün- tüsü yine karşınızda. İşte şimdi herşey hazır. İstediğiniz uzakdoğu sporunu se- çebilirsiniz.

A- KENDO: Bu bölüm Budokan'dan bildiğimiz sopayla döğüş sanatı Tabii yuzunuzü korumak için bir maskeniz ve egzotik uzakdoğululara özgü pelerı- niniz sırtınızda bulunuyor. Şimdi sıra doğüşte.

Eğer joystick hareketlerinizi kendiniz tanımlamadınızsa oyunun orjinal hare- ketleri şöyle:

Joystick sağ: Sağa yürume.
Joystick sol: Sola yürume
Joystick sağ, sol+ateş Sağa ve sola dönme, omuz vurma
Joystick sağ, sol alt çapraz: Bacakları koruma
Joystick sağ, sol alt çapraz+ateş: Rakibın bacaklarını vurma.
Joystick sağ, sol ust çapraz. Yuzune kafa vurma
Joystick sağ, sol ust çapraz+ateş: Kafasını yuzune vurma
Joystick aşağı. Karın bölgesini koruma.
Joystick yukarı: Omuz bölgesını koruma.
Joystick aşağı+ateş: Rakıbın karın bolgesını vurma
Joystick yukarı+ateş. Rakıbın omuz bölgesini vurma

B KYO-KUSHIN KAI: Bu bölüm, belden aşağı vurmanın kuraldışı oldu- ğu bir döğüş sanatı. Bence bu oyunun en zevkli bölümü. Bu bölüm adamımı- zın kontrolünü en iyi sağladığımız bö- lüm olarak dikkatımızı çekiyor. Bölü- mün joystick hareketleri şöyle:

Joystick sağ, sol: Sağa, sola yürüme
Joystick sağ, sol+ateş: Dönme, kafa atma.
Joystick yukarı: Yukarı zıplama.
Joystick yukarı+ateş: Yüze tekme atma
Joystick aşağı: Eğilme.
Joystick aşağı+ateş Karına tekme atma
Joystick sağ, sol üst çapraz: İleri gen zıpla- ma
Joystick sağ, sol üst çapraz+ateş: Ayağa basma

Bu bölümde rakibinizi devirmenin en kolay yolu, yüzüne ve karnına attığınız tekmelerle onu köşeye sıkıştırmak ve burada ona bol bol kafa atmaktır.

C- **KUNG-FU:** Bu bölümde klasik Kung-Fu dövüş sanatını kullanarak ra- kiplerimizden sıyrılmaya çalışıyoruz. Bu bölümdeki joystick hareketlerinde şöyle:

Joystick sağ, sol: Sağa, sola yürüme.
Joystick sağ, sol+ateş: Dönme, karına tek- me atma
Joystick yukarı: Yukarı zıplama.
Joystick yukarı+ateş: Uçarak yüze tekme atma.
Joystick aşağı: Eğilme.
Joystick aşağı+ateş: Karına yumruk atma
Joystick sağ, sol üst çapraz: İleri, geri zıpla- ma
Joystick sağ, sol üst çapraz+ateş: Yüze tek- me atma
Joystick sağ, sol alt çapraz: Yumruklardan korunma pozisyonuna geçme.
Joystick sağ, sol alt çapraz+ateş: Ayağa tek- me atma

İyi oyunlar...

512K AMIGA

Burak ÖZIŞIK

64'ler sayfa 16

ULTIMATE GOLF

Fame City'deki mini golfü oynayıpta zevk almayanınız yoktur. Bu zevki bir de açık hava golfünde almanızı tavsiye edrim, eğer tavsiyeme uyarsanız şu andaki yazının devamını okuyun da gerçekten nefis bir açık hava golfü nasıl olurmuş görün.

Oyunumuzun ilk açılınında 2 sesçenek görürsünüz, bunlar (1) Gremlin. (2) Rac Epsan. Bu seçenekler oyunda olan 2 parkuru gösteriyoe. Bir de henüz Türkiye'ye gelmeyen diğer diski istiyor. 1 veya 2'ye basarak oyuna geçersiniz. Şimdi karşınıza joytick ile oku yönettiğiniz bir menü çıkıyor.Bu menüde seçenekler şunlar:

PRACTICE: Bu seçenekte oyuna başlamadan alıştırma yapma imkanınız var. Bence burada mutlaka biraz alıştırma yapmalısınız.Alıştırma yapmazsanız her ne kadar benim açıklayıcı yazımı da okusanız topa vuruşları yapmakta bayağı zorlanırsınız.

MATCH PLAY: Burada maça başlarsanız, firea bastığınızda yukarıda hemen 2. birkişi yani computerin adamını biraz sonra size anlatacağım yolla isterseniz 2.bir kişi de yapabilirsiniz.

STROKE PLAY: Burada bir turnuva düzenleyebilirsiniz. Ekran üstünde görülen oyuncu sayıyı 4'e yükseltiyor.Gelelim oyuncuları kendinizin mi? Yöneteceğini , eğer strokeplaye basıpta oyuna başlarsanız 4 kişiyle oynarsınız ve bu 4 kişiden birini siz üçünü computer yönetir. Eğer daha fazla oyuncuyla (siz ve arkadaşlarınız) oynamak istiyorsanız, yukarıdaki player- computer şeklinin üstüne gidip frea basın ve ekrana çıkacak yeni menüyü görün. Burada arkadaşlarınızdan birini oynatmak istiyorsanız ekranın sol üst köşesindeki şekilde görülen adamı seçmelisiniz. Burada şimdi ise ister bilgisayarın hazırladığı özelliklere göre adamınızı seçersiniz(< ve> işaretlerine getirerek firea basınca) isterseniz kendi adınızı yaratırsınız. Bilgisayarın verdiği özellikle bunda ustalık, sopayı kavrama, topu döndürme, sağlık. Eğer bilgisayarın yarattığı karakterlerden birini seçmek istiyorsanız, bu özellikler içinde bilgisayarın adamlarından en iyileri Simon BLACE ile 6 NORMAN'dır. Bu adamların bütün özellikleri olabileceklerin en iyisi adamımızı seçtikten sonra ACCEPİ'a getirip kabul edin ve bu ekrandan çıkın. Eğer daha fazla oyuncuyla oynamak iaterseniz dediklerimin aynısını diğer adamlara da uygulayın. Şimdi ise 4. seçenek.Burada singles seçerek tek maç ya da diğerine seçerek turnuva yaparsınız. Gelelim alt seçeneklere WIND ile oyuna rüzgar katıp katmamayı, WEATHER ile hava koşullarını katp katmamayı, BALL EFPECİS ile topa vuruş ve topun düşüş seslerini katıp katmamayı ve son olarak da CADDY seçe-

neyi ile de yardımcınızın size golf sopalarını otomatik olarak verip vermemesini seçiyorsunuz.Daha alttaki seçeneklerde ise oyunda kaldığınız yeri save etme, save ettiğiniz yükleme, save ettiğiniz oynama ve normal oyuna başlama var.;imdi START GAME'e gelip oyuna başlayalım.-Şimdi karşınıza çıkacak menüde isterseniz sopaları değiştirebiliyorsunuz. Ama bilgisayarın size verdiği sopalar profesyoneller dışında amatörler için en iyileri-.Ama profesyoneller için yaklaşık 25-25 çeşit sopa var.äaha sonra oyunumuza giriyoruz ve oyunumuzun ilk açıklamaları karşınıza geliyor. Bura hemen rüzgarın durumunu, hava durumunu, kaçıncı delikte olduğunuzu, kaç şut attığınızı, topu deliğe kaç atışta sokmanız gerektiğini ve hakkınızdaki bilgilerin yazıldığı tabelaları görebilirsiniz ve firea bastığınızda bu ekrandaki menüleri görebilirsiniz. Bu menüler:

CLUB: Sopanızı seçebilirsiniz.Ayrı yerden vurulan şutlar için ayrı sopalar gerekiyor.Eğer başta sopayı otomatik ayarlı seçmiş iseniz,bu sizin için büyük kolaylık olacak. Çünkü bilgisayarın adamları sizin ve benim yaptığım hatalar gibi hatalar yapmıyorlar. Bütün sopaları çok iyi veriyorlar.

SWING: Bu arada topunuza vuruş derecenizi ve topun dönme derecelerini ayarlıyorsunuz.Ayrıca ekranda rüzgarın esiş yönünü görebilirsiniz. (Tabii ki başta rüzgar seçeneğini ortadan laldırdıysanız hiçbir şey göremezsiniz.)

MAP: Haritayı görürsünüz. Ayrıca kaçıncı delikte olduğunuzu, kaç atış hakkıyla puan alabileceğinizi, uzunluğu ve haritada istediğiniz bölgeyi görebilirsiniz.Çok güyük sahalarda harita işinize çok yarayacak. Bence biraz haritada pratik yapın.

INFO: Info ile

Lütfen
not eder misiniz?

158 23 73- 158 64 77

BERKAY MATBAACILIK (Anlaşmalı Mabaa)

Tipo ve ofset Baskı işleri
kartvizitten gazeteye kadar.
Adresimiz: Dikilitaş, Emirhan cad. 66/2
Beşiktaş-İSTANBUL

başta açıkladığım ekran yeni oyundaki bütün özellikleri bu ekranda görebilirsiniz.

PLAY: Oyuna başlama.

SOUND: Oyundaki top efektleri.

EXIT: Oyunu sevleme, baştan başlatma ve resetleme özellikleri üstünde bulundura bölüm.

Oyun hakkında size vercebileceğim tavsiyem önce çok uzun bir vuruş yapın.Ekrana çıkan power (güç) göstergesinde sonuna kadar çıkın ve daha sonra alttaki açıyı tam orta layacak şekilde ikinci ker firea basın ve vuruşu seyredin.-Şimdi ekranın ucuna doğru bir direk görürsünüz işte deliğiniz tam bu direğin ucunda.Şimdi oraya kadar gidecek güçte topunua bir vurş daha yapın ve bayrağı gördünüz.Şimdi ekran değişecek ve yeni bir vuruş çeşidi ekrana gelecek.Bu vuruşta adamınız topu yerden yavaşça vuracak ve deliğe sokacaksınız. İşte her seferinde böyledeliklere yaklaşacak ve topu deliklere sokacaksınız.

Ultimate Golf gerçekten gerk grafik gerek oyunanabilirlik açısından süper bir oyun.

İnsana, tam bir golf sahasındaymış havası veriyor.Herşey düşünülmüş. Sakın kaçırmayın.

Cenk KÖSEOĞLU

Bir Golf Klasiği...

MINI PUTTER

Hepimizin yakından tanıdığı ACCOLADE firması, bu kez karşımıza yine her zamanki kalitesindeki zevkli bir Mini Golf oyunu ile çıkmış.

Ana menü yüklendiğinde karşınıza iki seçenek çıkar: İlki PRACTICE A HOLE (pratik yapma), ikincisi ise PLAY A COURSE (esas oyuna geçiş). Oyun 4 ayrı parkurdan oluşuyor. Bunlar: Deluxe, Classic, Traditional ve Challange'dır. Her biri de 9 delikten oluşmakta.

PRACTICE A HOLE: Oyunu ilk kez oynayanların ısınmaları için burayı seçmelerini öneririz. Öncelikle 4 parkurdan hangisini istediğiniz soruluyor. Bunları belirledikten sonra oyuna geçiyorsunuz.

PLAY A COURSE: Burda yine 4 parkurdan hangisini istediğinizi seçip oyuncuların isimlerini yazıyorsunuz (En fazla 4 kişi iştirak edebilir). Ayrıca bu ekranın üst tarafında da o parkurun en iyi üç rekortmenleri bir tabela içinde gösterilmiş. Bütün bunları belirledikten sonra gelelim oyunumuza.

Oyunumuzda ekran düzeni şöyle. Ekranın sağ alt köşesinde oyuncunun adı, normalde topu deliğe kaç vuruşta sokmanız gerektiği (tabi siz topu daha az veya daha fazla vuruşta da sokabilirsiniz), onun altında kaçıncı vuruşu yaptığınız ve hangi delikte oynadığınız belirtilmiş. Oynadığınız parkur ise ekranın üst tarafında, onun küçük bir planı ise hemen altında yer almış. Sol alt köşede ise topun hızını ve yönünü ayarlandığı, bir de topu atacağınız yerin topa olan uzaklığını belirten bir gösterge bulunuyor. Ayrıca bu göstergenin altında vuruşu yapan sevimli bir de adamımız bulunmaktadır.

Oyunda amaç golf topunu mümkün olduğunca az vuruşta deliğe sokabilmek. Atışınızı yapmak için kontrol ettiğiniz artı işaretini topu atmak istediğiniz yere getirip ateşe basmalısınız. O kadar basit değil. Bir de topun hızını iyi ayarlayıp yön değiştirmemesini de sağlamalısınız. Bunu nasıl mı yapacaksınız? Ekranın sol altında bulunan hız çizelgesinden tabiki. Atmak istediğiniz yeri belirledikten sonra o yerin topa olan uzaklığını belirten göstergedeki sayıya bakın ve oyundaki engelleri de hesap ederek sayıyı aklınızda tuttuktan sonra ateşe basın. Göstergedeki hız çizginiz yukarı doğru artmaya başlayacaktır ve önceden aklınızda bulundurduğunuz sayının hizasına geldiğinde ateşe tekrar basmalısınız. Hız çizgisi bu defa dönecek ve sağa sapacaktır. Şimdi ise topunuzun düz gitmesini sağlamalısınız. Bunun için de çizginiz göstergenin tam ortasına geldiğinde ateşe bir kez daha basmalısınız. Eğer soldayken basarsanız topunuz düz değil, artı işaretinin solundan, sağdayken basarsanız sağından geçer.

Yukarıda anlattıklarımın hepsi size karmaşık gelebilir ama oyunu oynadığınızda bunun o kadar zor olmadığını anlayacaksınızdır.

Parkurlarda engel olarak ağaçlar, nehirler, göller, topu içinden geçirmeniz gereken delikler ve daha birçok engel bulunmakta. Oyunun en zor bölümü olan Classic'te ise Şatolar, hayvanlar, uçaklar engel olarak yer almaktadır. Ayrıca her bölümde bulunan manyetik alanlar ise MİNİ PUTTER'ı türünün diğerlerinden ayıran, monotonluktan kurtaran ve oyunu çok ama çok zevkli bir hale getiren yanıdır.

Her delik sonunda (Practicede olmaz) ekrana bir tabela çıkacak ve oyuncunun topu deliğe kaç vuruşta soktuğu bu tabela içersinde gösterilecek. Şayet oyunda topu ilk atışta deliğe sokmayı başarırsanız adamınız sevinip havalara uçacaktır. Fakat topu suya atacak olursanız sinirlenip sopasını kıracaktır.

Sonuç olarak Mini Putter çok zevkli, kaliteli ve golften hoşlanmayanların dahi ilgisini çekecek yapıda bir oyundur. Hele hele bir de birkaç arkadaş toplanıp oynadığınızda büyük bir zevk alacağınızdan eminim. Kaçırılmayacak bir oyun.

REFİK ERSOY
ÜMİT ÖNCEL

VİRÜSLER

Hepiniz viruslerin geçen yıl Amerika Birleşik Devletleri'nde kopardığı fırtınayı hatırlarsınız.- Bir üniversite öğrencisi tarafından yazılan virüs onlarca eyaletteki bilgisayara iletişim ağlarını felç etmişti.Bilgisayarlar yeri girişlerine ya reaksiyon göstermiyor ya da crash ediyordu.Ancak virüs kötü bir amaçla yazılmadığı için kayıtlı olan tüm datalar sağlam olarak yerinde duruyordu.Bu olayla en sıkı korunan bilgisayara ağlarında bile viruslerin cirit atabileceği ortaya çıkmış oldu.

Virüsler bilgisayarınızın hardware'ına bir istisna dışında zarar veremez,sadece kayıtlı bilgileri bozmakla yetinirler.Bazı virüsler de sadece reklam amacıyla yapılmıştır ve zararları yoktur.Virüsler biyolojik adaşlarına çok benzerler. Tıpkı olar gibi çoğalır,bazı bilgileri değiştirir kendilerini saklarlar.Ayrıca anti virüs olarak kullanılan ilaçlar da bilgisayar dünyasında virüs-killer olarak mevcuttur.

Virüsler bilgisayar sisteminizin her yerinde saklanabilirler.Bu tamamen virüs programcısının insafına bağlı bir olaydır.Hard diskler,Library'ler,Alt directory'ler viruslerin hışmından kurtulamaz. Genellikle virüsler bir diskete bulaştıkları zamana varlıklarını hemen belli etmez,belli bir kukuçka süresinden sonra ortaya çıkarlar ama bu süre içinde de boş durmayıp sağa sola dağılmaktan çekinmezler. Bir virüs makinenizi resetlediğiniz zaman KESİNLİKLE silinmez,hafızayı temizlemek için bilgisayarınızı açıp kapatmanız gerekir.

AMIGA'da ilk yapılan virüs İsviçreli cracker grubu SCA tarafından yapılan Sca virüsüydü.Bu virüs AMIGA'daki en tanınmış virüstür.1987 yılında ortaya çıkıp ve korsan kopyalar yoluyla dört bir yana dağıldı.Arada sırada Something wonderful has happened-Your Amiga is alive mesajı vererek kullanıcıyla dalga geçen bu virüse karşı pek çok virüs killer yapıldı.Ancak virüsler de boş durmadılar ve piyasada pek çok virüs türü dolaşmaya başladı.Virüs killer'lar ile virüsler arasındaki savaş uzun süre devam edeceğe benziyor.Bu yazıda size en tanınmış virüsler ve onlardan nasıl kurtulabileceğiniz hakkında bilgi vermeye çalışacağım.

Biraz önce de söylediğimiz gibi SCA virüsü ilk AMIGA virüsüydü.Bu virüs disketlerinizin boot block adı verilen 1024 byte'lık bölgeye yerleşiyor ve böylece disket her takıldığında hafızaya yerleşerek daha sonra takılan her diskete bulaşıyordu.Bu virüs dosyalara ve diskete zarar vermez. Ancak Barbarian,Player Manager gibi CLI'den değil de boot'dan yükleyen programların loader kısımlarını bozarak bu programları yüklenemez hale getiriyordu.Piyasada bulunan virüs killer'ların pek çoğu SCA virüsünü rahatça temizlerler.Ancak bir virüs killer elde edene kadar şu şekilde idare edebilirsiniz.

Workbench disketinizi yükleyin ve Disket ikonuna iki kere click ederek açtıktan sonra sırasıyla System ve CLI ikonlarına ikişer kez click ederek CLI ekranını açın.Sonra şu komutu verin.

Copy c/install to ram.

Sonra da virüslü disketi takarak

Install df0 yazıp Return tuşuna basın.Ve daha sonra işinize kesinlikle makinenizi açıp kapatarak devam edin.Resetlemek viruslere karşı etkili olamaz.

Ancak size tavsiyem kesinlikle biryerlerden virüs killer edinmenizdir.Dergimize gelerek ya da mektupla başvurarak virüs killer'lar ve kullanımları hakkında bilgi alabilirsiniz.

AMIGA'da karşılaşabileceğiniz diğer virüsler ise şunlardır.

Lamer Exterminator

En zararlı viruslerden birisidir.Boot block'ta saklanır ve belli bir sayacı her yüklendiğinde arttırır.Sayaç belli bir sayıya geldiğinde disketteki bir dosyayı (genellikle en uzun dosyayı) kısmen siler.Bir ASCII text editor ile dosyayı incelediğiniz zaman silinen yerlerde Lamer Lamer Lamer .... diye yazılar görülür.Bu virüse karşı kendinizi iyi koruyun.En iyi koruduğunuz programların Read-Write Error verdiğini görmek pek hoşunuza gitmez herhalde.

Byte Bandit

SCA gibi disket ve dosyalara zararı yoktur.Boot block üzerinden yayılarak yaçanımı sürdürür.Tek etkisi kafasına estiği zaman ekranı karartmasıdır.Bu durumla karşılaşırsanız saçınızı başınızı yolmadan önce sırasıyla klavyenizin en altındaki ALT-AMIGA-SPACE-AMIGA-ALT tuşlarına basarsanız ekran eski haline dönecektir.

Byte Warrior

Byte Warrior virüsü de boot block'ta saklanır ve çoğalır.Arada sırada bir dosyayı siler.Bunun dışında başka bir etkisine rastlamadım.Byte Bandit ile bir çok benzerliklere sahiptir.

Disk Doctors

Virüs killer'lardan pek çoğunu etkisiz bırakarak yayılmasını sürdürür.Boot block'ta saklanır.Etkisi ise oldukça ağırdır.Arada sırada sisteme bağlı disket sürücü

64'ler sayfa 20

lerindeki tüm disketleri formatlar.-Çok tehlikelidir.Hafızadan atmak için kesinlikle bilgisayarı açıp kapatmak gerekir.

Obelisk Crew Virus

Boot block'ta saklanır ve etkisi de Disk Doctors gibidir.Siyah zemin üzerinde sarı bir uyarı mesajı verir ve disketlere format atar.Bu mesajı gördüğünüz anda makineyi kapatın.En ufak gecikme kıymetli programlarınızın sonu olabilir.

Target 101

Disketlerinizin boot'unu kontrol eder ve belli bir koda rastlarsa 39-79 arası tüm track'ları formatlar.Malta adasındaki bir cracker grubu tarafından yapılmıştır.Bu virüs de diğerleri gibi boot block üzerinden yayılıyor.

IRQ-TEAM

IRQ-Team virüsünün diğerlerinden farkı boot block üzerinden yayılmamasıdır.IRQ-Team Startup-Sequence'deki ilk dosyaya yerleşir.Bu dosya yüklenirken ekranın AMIGADOS yazan yerinde uyarı mesajı verir.Kurtulmanızın tek çaresi bulaştığı dosyayı silmektir.Ancak enfekte olmamış bir disketin startup-sequence'indaki ilk dosyayı bir disk utility yardımıyla protect'leyerek bu virüsten kurtulmanız mümkündür.

BSG 9

IRQ-Team gibi dosyalar üzerinden yayılır.Siyah üzerinde beyaz bir uyarı mesajı vererek varlığını belli eder.Startup-Sequence'daki ilk dosyayı devs directory'sine kopyalayıp adını bir dizi boşluk ile değiştirir ve asıl dosyanın adını alır.Bir süre sonra asıl dosyayı da bozar.Bu virüs için yapılan virüs killer bir tuzaktır ve bu virüsü temizlemek yerine disketinizde bulaştırır.Bu virüs killer'dan uzak durun.

Karşılaşabileceğiniz virüslerden bazılarını size tanıtmaya çalıştım.Şimdi de virüs killer'lar ve özelliklerini inceleyelim.

Trıstar Virüs Killer

Kullanımı kolay olan bir virüs killer'dır.Takılığınız her disketin boot block'unu kontrol eder ve SCA,Byte Bandit,Byte Warrior virüslerini yok edebilir.Protect Bootblock ile virüsü yok edersiniz.Takılığınız disket normalse hiçbir tepki göstermez.

System-Z Virüs Killer

En iyi virüs killer'lardan birisidir.Ekrandaki seçenekler şunlardır :

Read bootblock: Takılığınız disketin boot block'unu okur.

Write bootblock: Disketin boot block'unu install eder.

Info: Program hakkında bilgi verir.

Quit: Programdan çıkmak için kullanılır.

Read Bootblock yapılığınız zaman ekranın sağındaki seçeneklerden birisi boot block'un durumuna göre yanar.Disketde virüs olup olmadığını buradan anlayabilirsiniz.

System-Z hafızada kaldığı zaman her resette sinyal verir.Takılan disketlerin boot block'unu kontrol ederek o diskette virüs olup olmadığına bakar.Eğer virüs varsa onu yok edip etmeyeceğinizi sorar.Evet derseniz kendisini o disketin boot block'una yazar.

Guardian

Guardian sürekli hafızada kalan bir programdır.Takılan her disketin boot block'unu kontrol ederek o diskette virüs olup olmadığını araştırır.

Virus Expert

Size şiddetle tavsiye edebileceğim bir virüs killer'dır.Library'si sayesinde bütün virüsleri tanır ve yeni çıkan virüsleri library'ye atıp onları tanıyabilir.Şu seçeneklere sahiptir :

Read BB: Aktif olan drive'dakı disketin boot block'unu yükler.

DF0:: Bu seçeneğe click ederseniz diğer drive'ları da kontrol edebilirsiniz.

Install: Diskete boot block yazmak için kullanılır.

* Standard: Diskete normal boot block'yazar.

* Noboot : Disketi boot edilemez hale getirir.

* Buffer: Buffer'a ne yüklediyseniz onu boot block'a yazar.

* On. Install yapabilmek için önce bu seçeneğe click etmeniz gerekir.

Library

* Record BB: Drive'dakı disketin boot block'unu library'e kaydeder.

* Full: Boot block'u 1024 byte olarak kaydeder.

* Save Lib: Library'i diskete kaydeder.

* View Lib: Library'i görmek için kullanılır.

Boot Block

* View Ascii : Disketin boot block'unu ASCII text olarak gösterir.

* View Hex : Boot block'u hexadecimal (onaltılı) sistemde gösterir.

* Load Buffer : Virüs Expert'in en iyi taraflarından biri de Library'sıdır.Burada 60 kadar boot block kaydedilmiş durumdadır.Burada olmayanları da siz Record BB seçeneği ile kullanabilirsiniz.Bu seçenek Buffer'a istediğiniz bir boot block'u atmak için kullanılır.

* Analyse : Takılığınız disketin boot block'u analiz edilir ve tehlikeli olup olmadığı belirtilir.

Check IRQ: Diskette IRQ Team virüsü olup olmadığı kontrol edilir.

Auto: Yukarıdaki işlem bu seçenekle otomatik olarak gerçekleştirilir.

Quit: Programdan çıkış için.

Credits: Program hakkında bilgi.

Help: Bu seçenek size programın kullanımı hakkında bilgi verir.

Programı kullanırken sağ butona basarsanız o anda buffer'da ne olduğu label penceresinde yazılır.

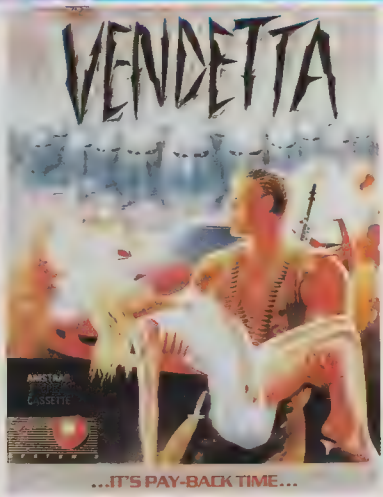
Virüsler hakkında verdiğim bilgiler umarım yararlı olmuştur.Virüslerden korunmak için disketlerinizin Write Protect'ini her zaman kapalı tutun.Bu durumda hiç bir virüs disketinize bulaşamaz.Bir virüsün hafızada olduğuna emin olursanız bilgisayarınızı açıp kapatarak hafızayı temizleyin.Virüs killer kullanırken dikkatli olun.Eğer virüs killer disketiniz enfekte olursa temizlemek için takılığınız her diskete virüs bulaştırırsınız.-Commodore 64 kullanıcısanız fazla endişelenmeyin.Commodore 64'te sadece disketten diskete çoğalan BHP virüsü Türkiye'de mevcut.Kaset kullanıyorsanız korkmanıza hiç gerek yok.Virüslere karşı savaşınızda size başarılar.

BAHADIR AKCAN

64'ler sayfa 21

zenger COMPUTER CENTER

Sümer Sokak 6/B Kızılay/ANKARA
Tel: 230 66 66 - 230 23 43



...IT'S PAY-BACK TIME...

MALZEME LİSTESİ

AMIGA 5 1/4 x DP 1 BOLTER + 40/80 TRACK	600 000	QUICK SHOT II JOYSTICK	38 000
AMIGA 5 1/2 K RAM KART	250 000	QUICK SHOT II TURBO	48 000
AMIGA ADAPTOR	200 000	QUICKJOY DOSTERCEL	32 000
FINAL III	85 000	QUICKJOY II SV 123	38 000
FREEZE MACHINE	55 000	QUICKJOY II TURBO	58 000
ICE MACHINE	65 000	QUICKJOY III SV 123	35 000
DOUBLA KARTUŞ	65 000	QUICKJOY JEANTAN KUMANDA	60 000
EXPORT KARTUŞ	75 000	QUICKJOY SIMULATION	36 000
DESTEK 64 II	35 000	3.5 DISKET KUTUSU 60 lik	60 000
C 64 SES DIGITIZER	35 000	3.5 DISKET KUTUSU 50 lik	50 000
COPY BOARD	20 000	3.5 DISKET KUTUSU 10 lik	25 000
KAFA AYAR LEDI	15 000	5 1/4 DISKET KUTUSU 100 lik	50 000
RESET BUTTON	6 000	NO NAME DISKET 1 x 10 RENKLI 5.25	30 000
ANTEN KABLOSU	15 000	NO NAME DISKET 1 x 10 SIYAH 5.25	25 000
C 64 ADAPTOR	60 000	MAXELL DISKET 1 x 10 5.25	35 000
DYUN KARTUŞU	65 000	MAXELL DISKET 1 x 10 PLASTIK KUTU 5.25	15 000
MYUN DİSKETOR	55 000	MAXELL DISKET 1 x 10	35 000
AMIGA 1.5 MB RAM KART	350 000	BASF DISKET 5.25 1 x 10	60 000
AMIGA ORTUSU	5 500	BASF DISKET 3.5 1 x 10	80 000
1084 MONITOR ORTUSU	2.000	KOMAKS BILGISAYAR MASASI	1 2 000
1520 TEYP ORTUSU	4 500	CD COMMODORE YABANCI DERGI	35 000
1541 1 x 2 DIAL DRIVE ORTUSU	7 500	COMPUTER + VIDEO GAMES DERGI	25 000
C-64 ORTUSU	7 500	MULTI ICE 8	25 000
NOKTA LIGHT PEN	45 000	MODEM	600 000

LÜTFEN İSTEDİĞİNİZ MALZEMELERİ LİSTE HALİNDE EKLEYİNİZ.

ÖDEME ŞEKLİNİZ: BANKA DEKONTU ☐ POSTA HAVALESİ ☐ ŞAHSİ ÇEK ☐ KREDİ KARTI ☐

KREDİ KARTI ÖDEMELERİ İÇİN

AD, SOYAD: _____

KART CİNSİ: VİSA ☐ EUOROCARD ☐ KART NO: _____

ACCESS ☐ MASTERCARD ☐ SON KULLANMA TARİHİ: _____

ADRES: _____

ŞEHİR KOD: _____ TEL: _____ TUTARI _____

TARİH: _____ İMZA: _____

DİKKAT POSTA ÜCRETİ ALICI TARAFINDAN MAL TESLİMİNDE ÖDENECEKTİR.

EN YENİ, EN HEYECANLI OYUNLARI SİZİN İÇİN GETİRDİK.

OYUN ADI	COM KASS	COM DISK	AMİGA DİSK
PAPERBOY	6 500	5 500	8 500 2 Disket
OPERATION THUNDERBOLT	6 500	5 500	15 500
TAI-PAN	6 500	5 500	15 500
DR DOOMS REVENGE	6 500		5 500 +2DI
BEVERLY HILL COP	6 500	5 500	15 500 +2DI
DJ DRAGON II	6 500	5 500	
TURBO OUTRUN	6 500	7 000	5 500 +2DI
T K D BOXING	6 500	7 500	5 500
TEST DRIVE II	6 500	8 500	8 500
GRAND PRIX CIRCUIT	6 500	7 500	8 500
BLACK TIGER	6 500	5 500	8 500
GHOSTBUSTERS II	6 500	5 500	15 500
LAST NINJA II	6 500	7 500	18 500
DYNAMITE DUX	6 500	5 500	
SILENT SERVICE	6 500	7 500	
HOSTAGE	6 500	5 500	8 500
DRAGON NINJA	6 500	5 500	
FALLEN ANGEL	6 500	5 500	8 500
WORLD GAMES	6 500	7 500	8 500
RAINBOW WARRIOR	6 500	5 500	
FIGHTER BOMBER	6 500	8 500	15 500 +2DI
TINTIN ON THE M	6 500	5 500	8 500
NINJA WARRIORS	6 500	5 995	15 500 +2DI
MYTH	6 500	5 800	
ACE OF ACES	5 500	5 995	
TIGER ROAD	6 500	5 995	
WRESTLING ECA	5 500	5 500	
ALL CROSS	5 500	5 500	8 500
BATMAN THE M	8 500	5 500	5 500 +2DI
RUNNINGMAN	8 500	8 500	5 500 +2DI
TUSKER	8 500	8 500	8 500
WILD DREAMS	6 500	8 500	8 500
ALTERED BEAST	6 500	6 500	15 500
CALIFORNIA GAMES	6 500	8 500	
SHUTTLE	6 500	6 500	8 500
PIRATES	6 500	8 500	15 500
SHINOBI	5 500	5 500	8 500
JAYCLEMABLES	6 500	5 500	8 500
ROBOCOP	6 500	5 500	8 500
WINTEREDITION	6 500	5 500	8 500
MOONWALKER	6 500	5 500	8 500
CHASE HQ	6 500	5 500	8 500
CABAL	6 500	5 500	8 500
CHAMBERS OF SH	6 500	5 500	8 500
PREDATOR	6 500	6 500	5 500
SHADOW WARRIORS	6 500	5 500	5 500
KNIGHT GAMES	6 500	5 500	
FL MISOS QUEST	6 500	5 500	8 500
ESCAPE FROM R MONS	6 500	5 500	8 500
HEAVY METAL	6 500		8 000
HAMMER FIST	6 500	6 500	8 500
VENDETTA	6 500	6 500	8 500
NINJA SPIRIT	6 500	5 500	8 500
NEW ZEALAND STORY	6 500	5 500	
KOUT	6 500		15 500
FORGOTTEN WORLDS	6 500	5 500	8 500
TURRICAN	6 500	5 500	15 500
KICK OFF II	6 500	5 500	8 500
TECHNOCOP	6 500	5 500	8 500
LAZER SQUAD	6 500	5 500	8 500
GHOULS N GHOSTS	6 500	5 500	8 500
GUNSHIP	6 500	8 500	8 500
DYNASTY WARS	6 500	5 500	8 500
NORTH AND SOUTH	6 500	5 500	8 500
MANCHESTER UNITED	6 500		8 000
RAINBOW ISLANDS	6 500	500	
FIGHTING SOCCER	6 500		8 000
RYGAR	6 500	5 500	8 500
TIME SOLDIER	6 500		8 000
PRO TENNIS TOUR	6 500	5 500	8 500
F 15 STRIKE EAGLE	6 500		
ST R CRAZY BOBO	6 500		
STAR TREK	6 500		8 000
THE BREAK	6 500		8 500
CHAMPION SHIP GOLF	8 500		8 000
HEROES OF THE LANCE	8 500		
MIDNIGHT RESISTANCE	6 500 +D		15 000
CRAZY DOWN	6 500 +D		15 000
F 16 COMBAT PILOT	8 500 (T		8 000
BACK TO THE FUTURE II	6 500 +A	7 500	8 500
SU 25 STRIKE EAGLE	6 500 +D		
THE SPY WHO LOVED ME	6 500 +A (D)		8 000
TEENAGE MUTANT TURTLES	6 500 +A (D)		
NINJA REMIX	6 500 +A (D)		
ROBOCOP 2	6 500 +A (D)		
NEW YORK WARRIORS	6 000 +A (D)		5 000 + MB
RICK DANGEROUS 2	6 500 +A (D)		-
SNOW STRIKE	6 500 +A (D)	-	8 500
SATAN	6 500 +A (D)		8 500
POWER BOAT SIM	6 500		8 500

Not 5 25 ve 3 5 Disketler Maxell'dir

commodore

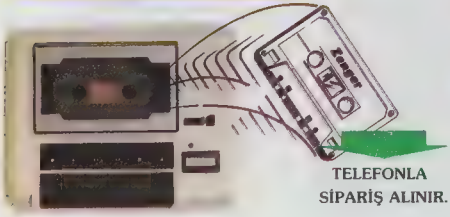
RICK DANGEROUS II
THE SPY WHO LOVED ME
ROBOCOP II
NINJA REMIX
DAYS OF THUNDER
TEENAGE MUTANT HERO
VENDETTA

AMIGA

THE SPY WHO LOVED ME
CODE MAME ICEMAN (5 Disket)
CODE NAME ICEMAN (5 Disket)
SHOCK WAVE
SNOW STRIKE
MURDER
COLONEL'S QUEST
NIGHT BREAD 2D
DAY OF THUNDER

AMSTRAD

VENDETTA
TEST DRIVE II
BACK TO THE FUTURE II
ROBOCOP
SHADOW WARRIORS
STUND CAR RACER
SABATEOR
HARD DRIVEN
HAMMERFIST



TELEFONLA
SİPARİŞ ALINIR.

ZENGER YÜKLER

- *BİR DEFADA YÜKLEME*
- *AYARLANABİLİR KAFA*
- *EN YÜKSEK SEVİYEDE LED IŞIKLARI*
- *6 Ay garanti*
- *Hediye tornavida*

Teyple beraber 200.000.-TL. (KDV'Lİ)
Yalnızca devre 50.000.-TL. (KDV'Lİ)

Frontline

İkinci Dünya savaşı.... İnsanlık tarihinin en kanlı (yaklaşık 50 milyon insan öldü), en vahşi savaşı; insanoğlunun hatırlamak istemediği tek şey ölüm habercisi! Oyunumuz I.Dünya Savaşı'ndan yaptığı anlaşmalarla zararlı çıkan devletlerin (özellikle Almanya ve İtalya) başlarına diktatörlük rejimi gelmesiyle ve 1929 İktisadi bunalımı nedeniyle patlak veren II. Dünya Savaşı'nı kapsıyor.
Startejik bir simulasyon olan Frontline (yani Cephe) 6 değişik senaryodan oluşuyor. Bunlar şöyle:
COSSINO; THIRD BATTLE: İlk senaryo olan Cosino 15 Mayıs 1944'te yani İtalya'nın taraf değiştirdiği, aşılmaz diye bilinen "Atlantik Duvarı'nda bir gedik açıldığı ve ve Alman Ordusu'nun kıskaca alındığı sırada geçiyor. Almanlar üstün silahlarıyla (bunlar içinde 120 mm'lik bir topta bulunuyor) hem de defansif görevleriyle çok çok üstün. (Atak yapan taraf destek silahlarını hareketi engellemesin diye topladığı için kullanılamaz ve kolay birer av olurlar.)
GUADALCANAL ÇARPIŞMALARI: Almanların çok zorlu şartlarda geri çekilmelerine birde 1943 Haziranında Japonların ki eklendi: Büyük Okyanus'ta karşı saldırıya geçen ABD, çetin bir direnişi kırarak SOLOMON adalarını ele geçirdi. İşte bu senaryoda bu çarpışmaların başlarını oynuyoruz. Japonlar A.B.D denizcilerini geri püskürtmeye , A.B.D ise Japon savunmasını kırmaya ve dolayısıyla geriden gelen destek birliklerini güvenceye almaya çalışıyor. Japonlar hem atak yapan, hem de silah gücü az olan taraf olarak sönük kalıyor.
PAGASUS KÖPRÜSÜ: Bu senaryoda İngiliz 6. Hava Birliği'ne ait üç uçağın bu köprüye yakın bir yere düştükten sonra Almanların bu önemli geçidini almaya çalışmaları konu edilmiş. İngiliz birlikleri atak yapan taraf olsada güçlü Dem-Charge'larıyla şansı eşit hale getiriyorlar.
STALINGRAD: Senaryo çetin bir kış boyunca S.S.C.B askerlerinin, çetecilerin hırpaladığı ve Hitler'in geri çekilmesini yasakladığı Marçşal Poulus komutasında bulunan VI. Alman ordusunun teslim olduğu Stalingrad, Hitler'in yenilmezliği ve yanılmazlığı efsanesinin sonuydu.Almanlar çok azlar fakat defansif pozisyonları azda olsa onlara şans tanıyor.Çok iyi bir savunma savaşın kaderini değiştirebilir.
CONVENT : Alman ordusu bir rüyanın sonunda iyice yıpranmış fakat Yeni Zelandalılara karşı yine de güçlüler. En sıkıcı senaryo (bana göre) bu.
HILL 159 : Genç Almanların son şanslarını kullandıkları zamanlar. Yeni Zelandalılar diğer senaryolara nazaran en güçlü oldukları savaş bu.
Gelelim oyuna. Başta pull-down menü'nün (Mouse'un sağ butonuna basınca çıkan menü) Game kısmında Scenario'yu seçin. Böylece ilk senaryo olan Cassini hakkında bilgi çıkacaktır. Onun altında ise yanyana benim 'Next' ve 'Enter' diye adlandırdığım iki işaret var.Next'i bir sonraki senaryo için, Enter'i de ekranda bulunan senaryoyu seçmek için kullanmanız gerek. Bu işlemden sonra sıra taraflardan birini seçmeye geliyor. Gene aynı şekilde iki taraftan birini Enter ile seçin. Daha sonra karşınıza gruplar ve durumlarını gösteren kısım çıkacaktır. İstediğiniz grubu Next ile inceleyip Enter ile destek silahların seçildiği bölüme geçin. Burada başta hangi birliğe silahı vereceğinizi "Next" ile seçin ve istediğiniz silahı klikledikten sonra "Yes"'e basarak silahı birliğe koyun. En soldaki işaret birlikte bulunan destek silahı geri verir. Silahları dağıttıktan sonra "Enter"i seçin ve zoyuna başlayın. Oyunun ekranı 4'e ayrılıyor. Bunlar şöyle;
Pull-Down Menüler:
F.L. Oyun hakkında kısa bilgi (Sağ Amiga ve F tuşuna basınca çıkar).
Game: Üçe ayrılıyor. Bunlar Save (Kaydetme), Surrender (Senaryoyu bitirme) ve Quit (Oyunu bitirme). Aynı görevleri sağ Amiga tuşuyla S, W, Q'da görür.
Unit: İkiye ayrılıyor. Bunlar Briefing yani kalan birlikleri görme ve Print Status, o anki durumu Printer'e verme (Aynı görevleri sağ Amiga tuşuyla B ve P'de görür).
Extras: 4'e ayrılıyor. Bunlar:
INFO: Yaptığınız alışların etkisini karşı tarafa verdiği zararı bildirir. Çok yararlı olduğu için kapatmamanızı tavsiye ederim. (Sağ Amiga tuşu + 1 ile ayarlanır)
DISPLAY: Her hareketin başarılı olması attığınız zarın küçüklüğüne bağlıdır. Bunu kliklerseniz her harcketten önce zarı siz atarsınız. 3 ve 5 en iyi sayılardır. Aynı zamanda çıkan şemadan hangi sayının hangi zararı vereceğini görebilirsiniz. (Zarı durdurukrken sağ butonla zarı geçici olarak

64'ler sayfa 24

durdurabilirsiniz).
SOUND FX: Sesi açıp kapama. (Sağ Amiga + X)
TIME: Her senaryoyu belirli hareketlerden ("Computer Turn" demeden önce her hareketi 1 olarak kabul edersek) sonra bitiyor. Bazen 14 hareket bazende 8 hareketle verilen görevi bitirmeniz gerek yoksa başarısız sayılırsınız. Time bu süreyi kaldırıyor ve taraflardan biri ölünceye kadar oyun devam ediyor.

Ekranın solunda çıkan menüler: Bir uniteyi klikleyince burada o ünite hakkında bilgiler çıkar. Bunlar (Hepsi 12 tane) sırasıyla şöyle:

a) Birliğin durumu hakkında bilgi.
b) Hareket etme. Bu ikon seçildikten sonra sağ alttaki yön işaretleriyle hareket yapılır.
c) O anda üzerinde bulunduğunuz kısım hakkında bilgi. Aynı zamanda ortada bulunan ve alanı gösteren kısımda istediğiniz yer hakkında bilgiyi korsuru üstüne getirerek öğrenebilirsiniz.
d) Eğer o birlik ateş altında kalmış ve morali kırılmışsa bu durumu düzeltmek için moralin kontrolü.
e) Normal silahlarla ateş. Eğer ateşten vazgeçerseniz yeniden birliğin üzerine kliklemelisiniz.
f) Saldırı (Eğer karşı taraftan güçlüyseniz ve Extras'dan Display'ı açtıysanız kapamanızı öneririm. Çünkü bu durumda zar yatmak çok risklı.)
g) Eğer birlikte bir arıza varsa onarma.
h) Eğer biklikte radyo varsa (Bu bir vericidir ve çok kuvvetli bir silahtır) kullanmayın. Burayı klikleyince karşınıza bir başka menü çıkıyor. (Bunun çıkması için Radyonun bir şeyle ileşitim kurması yanı "Contack" gerekiyor.) Baştaki atışın bir baraj gibi yayılması yanındaki yanlızca hedefin üstüne atış yapılması soldaki belirlenen hedefin iptali, altta ortadaki hedefin belirlenmesinde yön oklarının kullanılması ve en sağdaki ise ekrandan çıkma için kullanılıyor.
1) Destek silahların kullanımı. Burayı klikleyince gene altta bir menu çıkıyor. Burada silahın tipini, menzilini, cephani stoğunu öğrenebilirsiniz. Altta altı adet seçenek var. Bunlar sırasıyla silahın normal silahlarla beraber kullanılması, ateş etme, silahı toplama (Daha hızlı hareket için), silahta çıkan bir arızayı düzeltme, eğer birden fazla silah varsa diğerine geçme ve buradan çıkış.
j) Eğer ünite bir top ünitesiyse topun ucunu sola çevirme.
k) Topu sola çevirme.
l) Buradan çıkış.

Ekranın altında yedi adet işaret var. Bunların görevleri şunlar;
1) Bir birlik kliklendikten sonra kullanılabilinir. Birliğin bulunduğu kısmı karelere ayırır. Bu yolla diğer birliklerin sizden kaç kare uzakta olduğunu ve dolayısıyla menzilinizin içinde olup olmadığını anlayabilirsiniz.
2) Normal halde kullanılır. Çevrede bulunan birlikleri ekrandan siler.
3) Bir birlik kılklendikten sonra kullanılabilir. Birliğin göremediği kısımları gri yapar. Bunla hangi birliğe ateş edip edemiyeceğinizi anlayabilirsiniz. Eğer tüm birlikleriniz bir düşman birliği göremiyorsa, o birliğin hareketlerini izleyemezsiniz ve süpriz bir saldırıya uğrayabilirsiniz. Tabii aynı şey sizin içinde geçerli.
4) Yanlızca top için geçerlidir. Top hangi tarafa dönükse yanlızca o tarafta bulunan düşman birliklerine ateş edebilir. (Eğer topu klikleyip üstte bulunan 3. şekli kullanırsanız topun nereye ateş edeceğini değil, birliğin nereyi gördüğünü öğrenirsiniz.)
5) Bir birlik kliklendikten sonra kullanılabilinir. Birliği ekranın ortasına getirir.
6) Hareketlerinizde kaçını kullandığınızı gösterir.
7) Harekct sırasını Computer'e bırakır.

Sağ alt koşede ise yön okları var. Bunlar normal halde ekranı uğratır. Ateş etmek içinde bir düşman birliği görmek için bu oklar kullanılır.

Kullanacağınız silahların en güçlüsü kuşkusuz morton yani 120 mm.'lik top ve havan topu. Daha sonra Dem-Change'lar ve makinalılar geliyor. Ayrıca senaryolar arasında bağıntı olmaması yani çok zor şartlarda bir savaşı kazanınca bunun diğer senaryoları etkilememesi ve senaryo kıtlığı oyunu mükemmellikten uzaklaştırmıştır. Son sözüm A.B.D ve S.S.C.B dışında (Bu savaştan sonra dünyanın iki süper devleti haline geldiler) insanlığın felaketi ve yüzkarası olan bu savaşı yaşamak isteyenlerin kaçırmamaları gereken bir oyun. Mutlu (!) savaşlar.

CENK ÜNLÜ
Müzik : -
Ses-Efekt : 90
Grafik : 75
Oynanabilirlik: 90
Genel : 85

NOT:
* Birbirliğe silahlı saldırıdan önce bütün ağır silahlarınızı o birlik üzerinde kullanın ve sonra saldırın. Böylece hem onların moralini kırarsınız hem de zarınız yüksek gelir.
* Baktınız silahlı saldırıda 10 adamınızdan 3'ü veya 4'ü gitti ve zarınız çok kötü geliyor. Hemen geri çekilin. Çünkü bir dahaki saldırıda adama sayınız yine 10 olur ve ağır silahınızı kaybetmezsiniz. Eğer devam eder ve adam sayınızı 5'in altına düşürdüyseniz "Holf Squad Killer"der ve daha sonra 5 adamınız kalmış olur. Destek silahınızıda kaybedersiniz.

AMIGA
TANITIM

BİL-TEK

BİLGİSAYAR VE TEKNOLOJİ TİCARET

TÜRKİYE GENELİNDE

ŞİMDİ TAKSİTLE!..

--5.25 AMIGA DİSK DRIVE
200.000 Peşin+(200.000X2ay)=600.000.-

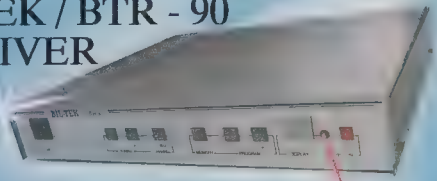
--512K AMIGA RAM KART
fiyat için arayınız

--2.5MB AMIGA RAM KART
250.000Peşin+(250.000X2ay)=750.000.-

FIRSATI KAÇIRMAYIN

İşte beklenen !

BİL-TEK / BTR - 90 RECEIVER



artık monitörünüzü koltuğunuzdan seyredebilirsiniz !

- Net görüntü
- Digital sistem
- Estetik görünüm
- Otomatik netlik ayarı
- 39 - 55 kanal elektronik hafıza
- Multivision sistemlere ek kanal
- I-III-U bantlı micro-chip kontrol
- Çok fonksiyonlu uzaktan kumanda

*2.5 MB AMIGA 500 Süper Ram, internel kart (anahtarlı)
*512 KB AMIGA Ram (anahtarlı)

*2.5 MB AMIGA 500 Süper Ram, internel kart (anahtarlı)
*512 KB AMIGA Ram (anahtarlı)

FINAL III * Ice -Freeze Machine Double * Destek 64 *Diskmate 2 System turbo * Dolphindos 2.0 Epromer 2 ve diğer tüm kartuşlar.

* AMIGA 500 Adaptör
* 1541 - II Adaptör
* C 64 Adaptör
* [illegible]

*AMIGA ve Commodore'lar
*Monitör'ler Printer'ler
*1084 Monitör Ekran Filtresi
*Mouse'lar, Mouse Pad'ler
*Joystick çeşitleri
*Disket çeşitleri ve Kutuları
*Copy Board, Reset Button'lar
*Kafa Ayar Ledi, Anten Kabloları
*Zengin AMIGA 500, C 64 İş, Utility ve oyun programları
*Gümüşle zanur Servisi
*Bol yedek parça çeşidi

Ebuzziya Caddesi Marmara Çarşısı Kat:1 No:106 Bakırköy / İstanbul Tel : 583 14 90

SEKA

Bahadir AKCAN
Burak OZISIK

Merhabalar, yazı dizimizin üçüncü bölümünde yine beraberiz. Bu ay sizlere geçen ay yayınladığımız ekran ve ekran açma rutinleri hakkında daha geniş bilgi vererek, birkaç tanede örnek program vererek devam edeceğiz. Umarım geçen hafta yazdıklarımızdan birşeyler kapmışsınızdır.Sizlere adresimi vererek bana yazarak sorular sorabileceğinizi ve bu sorulara, şu üç sayfalık mini bölümde cevaplayabileceğimi söylemiştim.Fakat henüz mektup kabilinden (mektup türünde, mektuba benzer, mektup gibi) birşey almış değilim. Çabuk tarafından elinize kalem ve kağıt alma isteğimle adresimizi tekrar ediyorum.

SAM & HOOLIGAN
64'ler Dergisi
Maşuklar Yokuşu No: 2/2
80690
Beşiktaş/İSTANBUL

Evet şimdi iş zamanı. Ne demiş atalarımız: Az laf çok iş. Neyse bu ayki yazımızında sevgili direktörümüz Murat ADANÇ'ın gazabına uğramamasını dileyerek başlıyoruz. İlk aşamada bir program ve açıklamasını vererek işe başlayalım .**(PROGRAM1)**

Programın amacı: Bu program Seka Assembler'in en iyi özelliklerinden biri olan değişkenleri kullanabilme özelliğini (aynen AMIGABasic (PÖH) deki gibi) kullanarak yapılmış bir ekran açma programıdır. Program 320*200 boyutlarında lores bir ekran açar ve bu ekranı siyah zemin üzerinde beyaz çizgilerle doldurur. Registerlerin kullanımlarını geçen sayıda verdiğim tabloları kullanarak kolaylıkla çözebilirsiniz. Ama şunu unutmamalısınızki; bir register içinde bulunan bitler her zaman büyükten küçüğe doğru sıralıdır. Yani 1,2,3 diye gitmez, her zaman 15,14,13,12 diye gider. Bunları karıştırmanız, AMIGA'mızın zırt pırt crash etmesine sebep olabilir.

Programdaki bitplane adresi $21000'dedir. Programın Copperlist'i ise $20000 adresinde bulunmaktadır.

BITPLANELERİ AŞAĞI VE YUKARI KAYDIRMAK:

Bitplaneleri aşağı ve yukarı kaydırmanın en kolay yolu bitplane pointerlarını arttırıp eksiltmektir. Eğer pointerları arttırırsanız ekranınız aşağı doğru kayar. Eğer pointerları arttırırsanız ekranınız yukarı doğru kaymaya başlayacaktır. Bunu gerçekleştirmeniz için en önemli şart resminizin veya ekrana kaydırmak istediğiniz alanın ekrandan daha büyük olmasıdır. İkinci şart ise bu eksiltme yada arttırma işleminin bir döngü içinde olmasıdır. İkinci şart ise bu eksiltme yada arttırma işleminin bir döngü içinde yapılmasıdır. Bu döngü 68000'le yada COPPER'la yapılabilir. Eksiltme yada arttırma değeri ne kadar küçük olursa harekette o kadar smooth yani yumuşak olur. Şimdiye kadar anlattığımız vertical yani boylamasına kaymaydı. Tabii bu işin birde horizontal yani enlemesine kayma işi var. Bunu becermekte o kadar zor değil, işin püf noktası BPLCONI registerine çeşitli değerler yazmaktan ibarettir.

Şimdide size kolaylık olsun diye bazı renkleri ve kodları veriyoruz.**(TABLO 1)**

Tabii burada 4096 rengi verme imkan ve ihtimalimiz olmadığı için sadece 28 tanesinivermekle yetindik. Öbürküleride siz bulursunuz artık.HAM (Hold and Modify yada Türkçe adıyla tut ve değiştir).

MODU:Bu mod ekran üzerinde 4096 renk gösterebilmemizi sağlayan çok özel ve çok yararlı bir moddur. Fakat bu modda ekran hafızada çok fazla yer tutar. Bunun sonucu olarak 512k expansion kartları olmayanlar bu modu çok zor kullanırlar. İşte size megabyte almak için fırsat ve neden. HAM modu ekranda çok fazla renge sahip olmamızı sağladığından bir çok renk kombinasyonlarını ve bu renkler arasındaki tonlamaların çok yumuşak olmasına izin verir. Bu tonlamaları kullanarak ekran üzerinde mükemmel grafik efektleri ve gölgelendirmeler yapılabilir. HAM modununda çalışmak için mutlaka altı bitplane'ıde kullanmalısınız. Eğer altıncı bitplane'i kullanmazsanız bilgisayar altıncı bitplane renk kodlamalarını direkt olarak 00 olarak alacaktır buda sizin HAM modunu tam anlamıyla kullanmanızı engeller. Bu modu kullanmak için BPLCON0 registerlerinin ilgili

64'ler sayfa 27

bitini 1 olarak değiştirmelisiniz. Bu bilgi numarası 11'dir.BPLCON0 registerinin içerik bitlerini geçen sayımıza bakarak bulabiliriz. Şimdiye kadar anlattıklarımızdan BPLCON0 registerinin ekran prosedürünün en önemli parçası olduğunu anlayabiliriz.Bu registerin bitlerinin ne olduğunu ve ne işe yaradığını ve nasıl kullanılması gerektiğini en iyi şekilde öğrendiğinizde ekran fonksiyonları ve değişik ekran varyasyonlarını en iyi şekilde kullanabilirsiniz.

Bu bitlerin hepsini gerekli şekilde düzelttiğinizde karşınıza 16 elemandan oluşmuş ve ikili sayı sistemini kullanan bir grup karşınıza gelir. Bu sayıları makinceye hexadecimal yani onaltılık sistemde vermelisiniz. Bunu SEKA'nızda bulunan hesap makinesini kullanarak yapabilirsiniz. Hesap makinesini kullanmak için Seka Prompt'una şu komutu yazmalısınız. ? (herhangi bir sistemdeki sayı).

Burda sayınız eğer ikili sistemdeyse sayınızın başına % işareti koymalısınız. Eğer sayınız onaltılı sistemse sayınızın başına $ işareti koymalısınız. Eğer onluk düzendeyse # işareti koymalısınız.Şöyleki;

? $0b23 ifadesini yazarsanız onaltılık sistemdeki b23 sayısının onluk düzendeki, ikilik düzendeki ve ascili olarak kod karşılığını verir.

? #453 ifadesi onluk düzendeki 453 sayısının diğer düzenlerdeki karşılığını verir.

? %1010111 ifadesi ise ikilik düzedeki 1010111 sayısının diğer düzenlerdeki karşılığını verir.

AMIGA EKRANIN ELEMANLARIA:

AMIGA ekranını ve grafik sistemini oluştırmak için birkaç eleman kullanılır. Bunlardan en önemlisi resim görüntüsünü sağlayan bitplane'lerdir. İkincisi ise sprite'ler (Gazoz değil!). Sprite'ların boyutları sınırlıdır. Sadece onaltı pixel genişliğinde olabilirler. Fakat, boyları sınırsızdır. Yani bitplane'lerden bile

PROGRAM SATIRLARI· AÇIKLAMASI·

```
start          . programın başlayacağı yeri gösteren label
custom=$dff000 program içinde çağrılacak olan custom
               değişkeninin tanımlanması
bplcon0=$100   bplcon0 değişkeninin tanımlanması
bplcon1 $102   · bplcon1 değişkenının tanımlanması
bplcon2=$104   . bplcon2 değişkeninin tanımlanması.
bplmod=$108    bplmod değişkeninin tanımlanması
ddfsrt=$092    ddfsrt değişkeninin tanımlanması
ddfstop=$094   : ddfstop değişkeninin tanımlanması
diwstrt $08e   . diwstrt değişkeninin tanımlanması
diwstop=$090   : diwstop değişkeninin tanımlanması
vposr=$004     . vposr değişkeninin tanımlanması
color00=$180   · background renginin tanımlanması
color01 $182   : foreground renginin tanımlanması
dmacon0=$096 : control registerinin tanımlanması.
loc1 $080      : copper adresi tanımlanması.
lea custom,a0 : custom değişkenindeki registerin a0 adres
               registerine yüklenmesi
move.w #$1200,bplcon0 (a0) : bplcon0 değişkenindeki re
               gisterının, ekranın tek Bitplane'li ve renk
               kullanmasını sağlayacak bi çimde bitlerin
               değiştirilmes.
move.w  #$0,bplcon1 (a0): bitplanelerin kaymaması için
               gereken parametre
move.w #$0,bplmod (a0): ekran boyutlarının 320 pixel
               genişlikte olmasını sağlayan parametre.
move.w #$0038,ddfstrt (a0): ekran sol marjinlerinin low-
               resolution moduna gore ayarlanması
move.w #$00d0,ddfstop (a0): ekran sağ marjinlerinin low
               res moduna gore ayarlanması.
m  ove.w #$2c81,diwstrt (a0): ekran sol başlangıç pixel
               lerinin lo res moduna gore ayarlanması.
move w #$f4c1,diwstop (a0) : ekran sağ başlangıç pixelle
               rının ayarlanması
move.w #$0000,color00 (a0): background color'ın siyah
               yapılması.
move.w #$0fff,color01 (a0): foreground color'ın beyaz
               yapılması.
move.l #$21000,a1 : bitplane pointerini a1 adres registe
               rine koyulması.
move.l #$ffff00ff00,d0 : bitplane'in uzunluğunu belirledi
               ğimiz yazmaç.
loop           : bitplane yerleştirme döngusunun bu satırdan
               itibaren devam edeceğini gösteren label.
move 1 d0, (a1)+: d0'daki bitplane doldurma patternının
               a1'deki bitplane adresine postalanması Bur
               adaki artı işareti bu sefira her gelindiğinde a1
               değerinin 1 arttırılmasını sağlar
subq.w #1,d1 : bitplanenin uzunluğunu gösteren değerin
               her döngü işleminde bir azaltılmasını sağlar.
cmp.w #0, d1 : d1 değerini 0'la karşılaştırılmasını
               sağlayan satır budur.
bne loop: eğer d1'in değeri 0 değerine eşit değilse prog
               ram tekrar loop label'inden itibarendevam et
               meye başlar. Bu işlemin sonucunda d1, 0 olana
               dek program d1'i çıksiliır ve adrese bitplane
               pattern'ını koymaya devameder
move 1 #$20000,a1 :Bu adresi a1 adres registerineyukler
lea cp,a2   cp'teki değerleri a2 adres registerine yükler.
loop2:  : ikinci bir donga ortamı sağlamak için gereken
move.l (a2), (a1)+  a2'deki değeri, her seferinde
               arttırarakal registerindeki adrese yükle
cmpi 1 #$ffffffe, (a2)+  her seferinde 1 arttırarak a2'de o
               andabulunan verinin ffffffe olup olmadığını
               kontrol et.
bne loop2: eğer oyleyse programı loop2 labeline atlat, de
               ğilse bir sonraki komuta geç
move.1 #$20000, loc (a0): #20000'de hazırladığımız ve
               rileri işleme sokulması.
move w #$8380,dmacon0 (a0)  . doğrudan hafıza erişim
               kanallarınınaçılması ve ekranın tam olarak hız
               mete  açılması.
cp  copper verilerinin başlangıç label'i.
dc.w $00e0,$0002· bu iki komut bitplane'imizin hafızada
dc w $00e1,$0000$20000 adresinde bulunduğunubelirler.
dc.w $ffff,$fffe. verilerin sonunu belirten değerler.
```

(PROGRAM1)

64'ler sayfa 28

büyük olabilirler. Hani şu oyunlarda kontrol etiğimiz şirin yaratıklar falan hep sprite'dır. Bir de daha gelişmiş bir yöntem olan BOB tekniği var. BOB'ların boyutları sınırsızdır. Herhangi bir büyüklükte olabilirler. Sprite'lar dört renk olabilir.Bob'larda istediğiniz kadar renk kullanabilirsiniz. İlerki sayılarımızda yine bu objeler hakkında bilgiler bulabilirsiniz.Assembler'ı öğrenmenin en iyi yolu (1) Yazı dizimizi okumak (2) C-Monitor adlı bir program kullanarak programları assembler dökümüne çevirerek incelecektir. Tabii her program Assembler ile yazılmadığı için, C dili gibi çok kullanılan dillerde yazılmış programların assembler dökümlerini anlamak çok zor olabilir. C-Mon adlı bu programı kullanmayı ilerleki sayılarımızda ayrı olarak vermeye çalışacağız. Umarızki yararlı olur. Fakat, bu programı kullanmayı öğrenmeden önce, daha önemli

DEĞER:	RENK:	DEĞER:	RENK:
$fff	beyaz	$4fb	açık turkuaz
$d00	kiremit rengi	$6fe	gök mavisi
$f00	kırmızı	$6ce	açık mavi
$f80	portakal rengi	$00f	mavi
$fd0	limon sarısı	$61f	parlak mavi
$bf0	açık yeşil	$06d	koyu mavi
$0f0	yeşil	$91	fmor
$2c0	koyu yeşil	$c1f	menekşe rengi
$0b1	orman yeşili	$f1f	eflatun
$0db	turkuaz	$999	orta gri
$000	siyah	$fff	beyaz
$ccc	açık gri	$ddd	uçuk gri
$c80	kahverengi	$a87	koyu kahverengi
$fac	pembe	$555	kopkoyu gri

(TABLO1)

şeyleri öğrenerek ASSEMBLER'ı tam anlamıyla anlamalısınız. Bir tavsiyemde SEKA'yla çalışırken klavyedeki harfleri girerek ne işe yaradıklarını bulun ve bu geldikçe vermeye ve ne işe yaradıklarını söylemeye çalışacağız.

AMIGA'da SEKA Assembler dışında birde DEVPAC Assembler dediğimiz bir Assembler editörü daha var, fakat bu SEKA'dan biraz daha karışık. SEKA'yı öğrendikten sonra bu editörle çalışmak yararınızadır. Assembler öğrenmek isteyenlere beyin sağlığı dileyerek bu ayki yazımıda bitiriyorum...Bu arada çılgın mektuplarınızıda bekliyorum.

UFO BİL.

SOFTWARE&HARDWARE

BAKIRKÖY: YAKUT SOK.EKŞİNOZ . İŞHANI KAT3.TEL:372 33 03
. SUADİYE : AYDIN SOK. NO:10
. TEL:372 3303
ZIRAAT ATAKÖY 300/123 HS.
AKBANK SUADİYE 460/2 HS. ISTANBUL

EN YENİ AMIGA VE COMMODORE PROGRAMLARI-CİHAZLAR.
%100KONTROL EDİLMİŞ RESİMLİ,STANDART AYARLI KASET PROGRAMLAR
TOPTAN VE PERAKENDE.....

VE ÖDÜLLÜ KARİKATÜR YARIŞMASI
AMIGANIZ VEYA COMMODORE'unuzla VE HERHANGİ GRAFİK PRGRAMI İLE

DİKKAT...ORİJİNAL OYUNLAR DİYEREK BİR FİRMA TARAFINDAN BÜTÜN BİLGİSAYARCILARDA SATILAN KOPYA OYUNLAR BİR FOTOKOPİ EŞLİĞİNDE FAHİŞ FİATLARLA SATILARAK HEM SİZLER ALDATILIYORSUNUZ, HEM DE BİZLER AYNI İŞİ YAPAN MESLEKDAŞLARINA KARŞI HAKSIZ REKABET SUÇU İŞLENİYOR.DİLERİZ ORİJİNAL VE KOPYA ARASINDAKİ FARKI ÖĞRENEREK BU HUYUNDAN VAZ GEÇER VEYA BİZ YASA YOLUYLA ORİJİNAL VE KOPYA PROGRAM FARKINI ÖĞRENMELERİNİ SAĞLARIZ. -UFO

64'ler sayfa 29

WORLD SOCCER

Futbol menajer türü oyunlardan hoşlananlar yaşadı.Saatlerce başından kalkamayacakları bir oyun olan World Soccer sonunda Türkiye'ye geldi.

Oyun konusunu Milan başkanı Berlusconi'nin gerçekleştirmek istediği Avrupa liginden alıyor.Bilindiği gibi bu lige Türkiye'den katılma durumu olan tek takım Galatasaray.Biz bu ligde bulunan takımlardan birini seçiyor ve o takımı başarıdan başarıya koşturma görevini üstleniyoruz.

Oyunu yüklediğinizde karşınıza takım isimlerinin bulunduğu ekran çıkacak.Select'e click ederek takım isimlerini değiştirebilirsiniz.Start oyuna geçer.

Oyunumuz tamamen mouse ile oynanmaktadır.Ana menüde karşımıza on tnae ikon çıkar.-Şimdi sol üst köşeden başlayarak bu ikonları ve görevlerini inceleyelim :

Bank : Her menajerlik oyununda bulunan banka burada da mevcut.Loan'a click ederek bankadan ligdeki durumunuza göre değişen bir miktar borç alabilirsiniz.Burada hesap makineniz ile para miktarını belirlemeniz oldukça güzel yapılmış.Pay back loan ise aldığımız borcu geri ödemeye yarıyor.Exit ise ana menüye dönüş için.

On air : Maçı seyretmek istiyorsanız Yes'e ,istemiyorsanız No'ya click edin.Benim size tavsiyem maçları seyretmeniz,-yoksa oyun monotonlaşabiliyor.

Medical : Sakat oyuncularınızın bir listesi ekrana gelir.Burada oyuncularınızın adları,sakatlığı ve kaç hafta sonra oynayabilir duruma geleceği görülebilir.

Disk : Oyunu kaydetmek veya kaydedilmiş bir oyun yüklemek için kullanılır.

Scout : Yardımcınız size takımın üç bölümü (Defans,Orta saha.Forvet) hakkında görüşlerini bildirir ve size hangi mevkiye oyuncu transferi yapmanızın yararlı olacağını söyler.Buy'a basarak oyuncu transfer edebilirsiniz.Exit ise ana menüye dönmek için.

Diploma : Oyuncu satmak için kullanılıyor.Karşınıza çıkan listeden satmak istediğiniz oyuncuyu seçin.Next diğer oyuncuları görebilmek için.

Printer :Puan durumunu görmek için kullanılıyor.

Düdük : Maça geçmek için.Karşınıza rakibinizin adı,her mevkisinin gücü gelir ve maça geçersiniz-.Eğer maçı izlemeyi seçtiyseniz dakikalar ilerlerken goller ya da gol pozisyonları size gösterilir.Buradaki animasyonlar özenle hazırlanmış,oyunu almasanız bile bu kısmı kesinlikle görün.Devre arasında Subs ile oyuncu değişikliği yapabilirsiniz.

Maç sona erdiğinde karşınıza skor ve hasılat gelir.Mouse'u click'lediğinizde ligdeki diğer maçlar ve skorları tablo halinde size sunulur.Böylece bir hafta bitmiş olur.

Soru işareti : Takımı kurmak için kullanılır.Burada karşınıza şu ifadeler çıkar :

a)F - First : Oyuncuyu ilk onbire almak için kullanılır.Bunu yapmak için önce takımdan bir oyuncuyu çıkarın.Ekranın altında o anda kaç oyuncunun seçildiğini görebilirsiniz.Daha sonra F harfi ile oyuncunun adının kesiştiği yere click ederek o oyuncuyu takıma alırsınız.

b)S - Sub : Yukarıdaki seçenek ile aynıdır.seçtiğiniz oyuncuyu yedek kulübesine alırsınız.En fazla iki yedek oyuncunuz olabilir.

c)Name : Oyuncunun adı.

d)Pos : Oyuncunun mevkisi.-Buradaki kısaltmaların karşılığı şudur :

* GK (Goalkeeper) : Kaleci.
* LB (Left Back) : Sol bek.
* CD (Center de.) : Stoper ya da libero.
* RB (Right back) : Sağ bek.
* RM (Right Mid.) : Sağ haf.
* CM (CenterMid.) : Santrhaf.
* LM (Left Mid.) : Sol haf.
* RW (Right Wind) : Sağ açık

64'ler sayfa 30

* CF (CenterFor.) : Santrfor.
* LW (Left Wind) : Sol açık.

Benim tavsiyem sahaya 4-3-3 biçiminde dizilmeniz ve her mevkiye bir oyuncu koymanızdır.

e)Age : Oyuncunun yaşı.

f)Fitness : Form durumu.

g)Speed :Hız.

h)Ability : Yetenek.Yeteneği yüksek oyuncular transfer edin ki oyunda ilerleme şansınız olsun.Yoksa üst ligler sizin için hayal olur.

11 : İlk onbiri ve iki yedek oyuncuyu görmek için kullanılır.

Oyunun açıklaması bu kadar.- Her zaman yeteneği yüksek oyuncuları almaya çalışın.Takımı sık sık değiştirin ve yaşlı oyuncuları tasfiye edin.Gençler sizi başarıya taşır.Oyunun başında kuvvetli takımlardan birini (Inter Milan,Bayern München,Liverpool) seçin ki kadronuz kuvvetli olsun.

Benim size söyleyeceklerim bu kadar.Oyun tek disket ve 512k'da mükemmel çalışıyor.Eğer Football Manager'i beğendiyseniz bunu da almanız yerinde olur.

AMIGA 512K
GRAFIK :87%
Ses:65%
Oynanabilirlik : 84
Atmosfer : 80
Genel : 79
BAHADIR AKCAN

COMMODORE 64'te WORLD SOCCER

Yeni bir sezon, yeni oyunlar, yeni rakipler ve yapılması, aşılması gereken bir çok engel. Sonuç ise binlerce kişinin tutuğu desteklediği futbol tamının şampıyonluğu oynaması. Coşkuyla, heyecanla, hatta korkuyla bunları yaşamak tatmak istiyorsanız buyrun World Soccera.

Oyunu aldığınız, bilgısayarınıza yüklediğiniz ve oyun başladı. Artık siz birinci ligde herhangi bir takımın menejerisiniz. (Oyuna takım seçerek başlanıyor) Fakat o da ne bu oyunu siz sankı daha önce görmüş gibisiniz. Grafikler, oynanış tarzı hiç yabancı değil. Ve hatırladınız. Bu oyun Kenny Daglish Football Managera çok benziyor. Hatta onun ikinci versiyonu denebilir.

Oyunumuzda tıpkı birinci versiyonda olduğu gibi, ekranda joystick ile dönlendirdiğimiz bir ok var. (Painterin yanında dönen formayıda belirtmeliyim). Tahmin ettiğiniz gibi bu ok ekranda resimlerle belirtilen on ayrı seçeneği seçmemize yarıyor. Şimdi sırasıyla bunları açıklıyorum.

1) BANK: Banka. Oyun içinde maddi durumları buradan idare ediyorsunuz. Lig başlarında pek lazım olmuyor. Buradan bankada kaç paranız olduğunu, borcunuz olup olmadığnı ve ne kadar borç ödediğinize dair bilgileri öğrenebilirsiniz. Aşağıda bulunan üç seçenek ile borç alabilir aldığınız borcu ödeyebilir ve ana menüye çıkabilirsiniz.

2) ON AIR: Diğer oyunlarda ender görülen bir özellik alan maçın spiker tarafından dakika dakika anlatılmasını buradan açıp, kapayabilirsiniz.

3) MEDIC: Takımın sezon içindeki durumu ile ilgili bilgiler.

4) LOAD, SAVE: Oyunu buradan kayıt edebilir, kayıt edilmiş datanız buradan çağırabilirsiniz.

5) SCOUT: Burada Scout adlı bir kişi size her çeşit oyuncu arıyor. Burayı sık sık kontrol edin. Çünkü bazı iyi oyuncuları buradan transfer etmeniz mümkün. Oyuncu alırken hızı ve gücüne bakarak alın. Özellikle defans oyuncularında güce önem verin.

6) Bu seçenek ile işinize yaramayan oyuncuları satabilirsiniz. Satış işlemi üç safada olur. Yanı karşınıza üç liste gelir. Bunlar defans, orta saha ve ileride oynayan futbolcuların listesidir. İşinize yaramayan futbolcuları kesinlikle elinizde tutmayın, hemen satın. Çünkü değerlerinin çok üstünde alıcı bulup, kolay satılırlar.

7) Fıkstür. Takımınızın lig içinde sıralaması, puan durumu, atılan gol sayısı ve daha bir çok teknik bilgileri buradan öğrenebilirsiniz.

8) Bu seçenek ile (Üzerinde düdük resmi var) maça başlayabilirsiniz. Eğer oyuncu sayısında eksiklik veya başka sebeplerle oyuna başlayamazsanız bilgısayar sizi uyarıyor.

9) Bu seçenek oyunun en önemli seçeneği. (Üzerinde Forma resmi var) Buradan bütün işleri yürüteceksiniz. Oyuncularıda buradan düzenliyebilirsiniz. Maç içinde oynayan oyuncuların yanlarında ok işareti vardır. Ekrana defans, orta saha ve ileri diye yine üç liste gelir.

10) Bu seçenekde de takımınızın ılk onbirini görürsünüz.

World Soccerın tek eksikliği maçların gösterilmemesi. Yalnızca spikerin maç anlatışı ile yetinilmiş. Bu da oyunun sürükleyiciliğini kısmen de olsa bozmuş. Bence Kenny Daglish Football Manager bir adım daha önde. Ama unutmayın zevkler ve renkler tartışılamaz.

BARIŞ YALÇINKAYA

AMIGA DOS

AMIGADOS yazımız devam ediyor. Geçen ayki temel komutlara ek olarak bu ay bazı yeni komutları ve startup-sequence'ı değiştirmeyi öğreneceğiz. Geçen ay da söylediğimiz gibi startup-sequence bilgisayara açılış anında ne yapması gerektiğini gösteren dosyadır. S directory'sinde bulunur ve ASCII text olarak kaydedildiği için herhangi bir kelime işlem programıyla incelenip değiştirilebilir. Ancak elinizde böyle bir program yoksa şu komutu vererek de aynı işlemi yapmak mumkündur :

```
Ed s/startup-sequence
```

Böylece yeni bir komut öğrenmiş olduk.

ED

Editör anlamına gelir ve parametre olarak verilen dosyayı inceler. Dosya ASCII text olarak kaydedilmemişse hata mesajı verir.Yukarıdaki komut Workbench disketinizin startup-sequence'ını ekrana getirir.Dikkat ! Workbench disketinizin kopyası üzerinde çalışıyorsunuz değil mi ? (Workbench'in kopyasının nasıl yapıldığını geçen sayıda göstermiştik) Ekranda şu ifadeler çıkar :

KOMUTAÇIKLAMA

```
Addbuffers df0: 10Disk ulaşımını hızlandırmak için
tamponları arttırır.
c:SetPatch >NIL: Workbench 1.3 teki gereksiz crash
olaylarını engeller.
cd c:C Directory'sine girer ve böylece işlemler hızlanır.
echo "A500/A2000 vs." Tırnak içindeki yazıyı ekrana
basar.
Sys:System/FastMemFirst  Fast Mem'e öncelik verir.
BindDriversDrive'ları otomatikman açar.
SetClock load Eğer saatli ram kartınız varsa tarih ve saat ayarlar.
FF >NIL: -0 Text yazımını hızlandırır
resident CLI L:Shell-Seg SYSTEM pure add - Bu
resident c:Execute pure - Üç komut
mount newcon: - Shell'i açar.

failat 11
run execute s:StartupII
Shell startup'u açar.
wait >NIL: 5 mins
Shell startup'taki işlemlerin bitmesini bekler.
SYS:System/SetMap usa1 Nümerik klavyeyi açar.
path ram: c: sys:utilities sys:system s: sys:prefs add
LoadWB delay  ;Workbench'i yükler ve CLI'yi kapatır.
endcli >NIL:
```

Buradaki bazı ifadeler size yabancı gelmiş olabilir.Bu pek önemli değildir.Zaten çoğunu hiç kullanmayacaksınız.Şimdi editorünüzü kullanarak startup-sequence'ı istediğiniz biçimde değiştirin. (Workbench disketinizin kopyasını kullanıyorsunuz değil mi ?) Cursor tuşlarıyla ekranda gezinebilirsiniz.Ayrıca Ctrl ve Esc tuşlarına basarak bazı komutlar verebilirsiniz.Bunları burada anlatıp sizi sıkacak değilim,ancak iki komutu bilmenizde fayda var.Bunlar ESC-Q (İncelediğiniz dosyadan CLI'ye geri döner) ve ESC-X (CLI'ye döner ancak yaptığınız değişiklikleri kaydeder.)'dir.Diğerlerini de kullanım kılavuzunda bulabilirsiniz.

Geçen ay bahsettigim Shell hakkında biraz daha bilgi vermeyi uygun gördüm.Shell CLI'nin gelişmiş bir versiyonu olarak tanımlanabilir ve Workbench 1.3'te bulunur.CLI'ye göre avantajları satır üzerinde değişiklik,verdiğiniz komutları cursor tuşlarıyla geri çağırabilme gibi özelliklerdir.Shell Kickstart 1.2 sahibi AMIGA'cılar tarafından da kullanılabilir.NewCLI ve EndCLI komutları Shell'de NewShell ve Endshell olarak değiştirilmiştir.

Workbench 1.3'deki yeni bir özellik de More

komutudur.Bu komut aynen Type komutu gibi işler.Ancak dosya bir sayfadan uzunsa diğer sayfaya geçmek için SPACE tuşuna basmanızı bekler.ESC tuşu ile CLI'ye geri dönebilirsiniz.Ayrıca ekranın üstünde dosyanın kaçta kaçını okuduğunuzu belirten bir ifade yer alır.
Bu ayki yeni komutlarımız ise şunlar:
Echo komutu

Echo BASIC dilinden tanıdığımız PRINT komutunun aynısıdır.
Kullanımı ; Echo " yazı " şeklindedir.
Loadwb Komutu

Loadwb Workbench'i CLI'den yükler.Ancak diskette [illegible] info dosyalarının bulunması gerekir.Loadwb'den sonra delay parametresini verirseniz sistem üç saniye bekler.
Kullanımı
Loadwb delay
ASSIGN

Assign komutu, isteğinize bağlı olarak bir directory'yi bir device'a (assign'e) bağlamaya yarar.[illegible] AMIGA'nın [illegible] komutları başka bir diskete [illegible] Workbench [illegible] C directory'sini diğer diskete Assign ederseniz AMIGA [illegible] yeni disketten [illegible] başlar.
Kullanımı : Assign C: Disketismi:dir/C
DATE

Date bilgisayarınızın tarihini [illegible] için kullanılır. [illegible] şekilde [illegible]
Date [illegible]
[illegible]
Filenote
FILENOTE

Filenote [illegible] dosyanın [illegible] kullanılır.Bu işi Workbench'te [illegible] programın ikonunu klikleyip Workbench [illegible] info'yu seçerek de yapabilirsiniz.Kullanımı şu şekildedir :

Filenote dosyaismi,mesaj
LIST

List komutu Dir komutu gibi disketteki dosyaların listesini ekrana getirir.Ancak bazı ekstra özelliklere sahiptir.Örneğin sadece [illegible] da dosya isimlerini ekrana getirebilirsiniz.List komutu ayrıca her dosyanın byte olarak uzunluğunu da ekranda gösterir.
LIST DF0: DF0 daki dosyaları ekrana getirir.
LIST DF1: QUICK DF1 deki dosyaları ekrana getirir ve her dosyadan sonra boşluk basmaz.Böylece daha hızlı listing alabilirsiniz.
LIST DF0: BLOCK Liste verirken dosyaların uzunluğunu byte olarak vermek yerine blok olarak verir.Commodore 64 kullanmış olanlar 1541 disket sürücüsünün bir blokta 256 byte bilgi depoladığını hatırlayacaklardır.AMIGA'da ise bir blokta 512 byte depolanır. [illegible] Bu sayede dosya isminin yanında blok sayısı [illegible] olarak dosyanın uzunluğu gösterilir.
LIST DF0: FILES Sadece dosyaları ekrana getirir.
LIST DF0: DIRS Sadece directory'leri ekrana getirir.
Tabii ki bu komutların birkaçını bir arada kullanabilirsiniz.Örneğin şöyle bir komut verebilirsiniz:
LIST DF0: FILES QUICK BLOCK
PROTECT

Protect komutu bir dosyanın okunabilir, yazılabilir ya da silinebilir olup olmadığını belirlemek için kullanılır.
Protect df0:abc rw
Bu komut disketteki abc adlı dosyanın r (readable) haline getirir.
Protect df0:abc -d
Bu komut disketteki abc adlı dosyanın d (deletable) özelliğini [illegible] hale getirir.
Bunlardan başka bir de w (writable) bit var dır.Bu bir dosyanın üstüne kayıt yapacak [illegible] komutu kullanılır.
RUN

Run komutu bir program çalışırken onu CLI'dan bağımsız olarak çalışmasını sağlar.
Run [illegible] Bu komut abc adlı dosyayı

AMIGA'nın Multitasking yeteneğini kullanarak CLI'den bağımsız olarak çalıştırır.

RENAME

Rename komutu bir dosyanın ya da bir directory'nin adını değiştirmek için kullanılır.

Rename a as b

A adlı programı B olarak değiştirir.

DISKCHANGE

Eğer 5.25'lik drive sahibi değilseniz bu komutla bir işiniz olmayacaktır.Bildiğiniz (ya da bilmediğiniz) gibi 3 1/2 lik disket sürücüleri içlerinde disket olup olmadığını kendi kendilerine anlayabilirler.5.25'lik sürücülerin ise böyle bir kabiliyeti yoktur.Bu komut 5.25'lik bir disket sürücüye yeni bir disket taktığınız zaman sistemi uyarmak için kullanılır.

Kullanımı :Diskchange DF1: veya DF2:

EXECUTE

Execute komutu bir komut dizisini işletmek için kullanılır.Her CLI'yi kullandığınızda komutları Ram diske tek tek atmak istemiyorsanız bunu bir kez yaparsınız ve sonra o dosyayı Execute ile işletirsiniz.Herhangi bir text editor programı ya da Ed komutu bu dosyayı yazmanıza yardımcı olacaktır.

Kullanımı : Execute dosyaismi

INSTALL

Install herhangi bir diskete boot block yazmak,boot block'u iptal etmek ya da boot block'u kontrol etmek amacıyla kullanılır.

Kullanımı :

Install df0: Internal drive'daki diskete bootblock yazar.

Install df0: noboost :DF0:daki disketi non-bootable yapar.

Install df0: check : DF0:daki disketin boot block'unu kontrol eder.Eğer bu bir standard boot block değilse disketinizde büyük ihtimalle bir VIRUS vardır !Virusleri temizlemek için ya disketi Install edin ya da bir virus killer kullanın.

SETMAP

Klayyenizi Almanca,Fransızca,Türkçe veya Çincee(!) kullanabilmek için gerekli dattalar devs/keymaps directory'sinde yer alırlar.Setmap komutu bu datalardan birini seçmenize olanak sağlar.Extras disketinizde Almanca,Fransızca,İtalyanca,Flamanca ve diğer dillerde kullanılmak üzere hazırlanmış klavyeler ve bunlara uygun karakter setleri mevcuttur.

Kullanımı : Setmap klavyeadı

Örneğin klavyenin sağındaki nümerik bölüm normalde kapalıdır.O tuşları aktif yapmak için şu komutu verin :

Setmap usa1

TYPE

Herhangi bir uzunluktaki bir ASCII text dosyasını ekrana basar.Echo'dan farkı bütün bir dosyayı basmanıza olanak vermesi ve hızlı olmasıdır.Ekrana mesaj bastırmak istenildiği zaman genelde bu komut kullanılır.Bazı oyunların başında CLI'de çıkan mesajlar da intro yapamayan grupların Type ile yaptıklarıdır.

Kullanımı : Type dosyaadı

RELABEL

Relabel bir disketin adını değiştirmek için kullanılır.Kullanımı Relabel sürücuadı:isim şeklindedir.

Relabel df0: abcde : Internal drive'daki disketin adını abcde olarak değiştirir.

C directory'sinde bulunan bu komutlardan başka System directory'sinde bulunan ve CLI komutu olarak açıklanabilecek bazı komutlar mevcuttur.

DISKCOPY

Eğer X-Copy III'ünüz yoksa üzulmeyin.AMIGA'nızla aldığınız Workbench disketinde onunla aynı işi yapan,ama biraz daha yavaş olan bir program mevcuttur.Kullanımı Diskcopy sourcedrive to targetdrive şeklindedir.

System/Diskcopy df0: to df0: Internal drive'daki disketi kopyalar.

System/Diskcopy df0: to df1: Internal drive'daki disketi External drive'a atar.

FORMAT

Workbench'ten Initialize ile yaptığınız işi yapar.Kullanımı Format drive Name:isim şeklindedir.

System/Format df0: name disket:DF0:daki disketi formatlar.

AMIGADOS IBM-PC'lerin aksine esnek bir sistem olduğu için bazı şeyleri kolayca hazırlamanız mümkündür.Gelecek ay size nasıl bir utility-disk hazırlandığını göstereceğim.-Siz de usta cracker grupları gibi kendi utility disklerinizi hazırlayabileceksiniz.Ancak herşeyden önce yazılmasını istediğiniz konular varsa ya da türlü sorunlarınız için bana yazabilirsiniz.

64'ler sayfa 34

UNREAL

Yaşadığımız yerin yakınlarındaki vadide fırtınanın gücünü azaltan iki güç vardı.Korunmasız olmamıza rağmen ilk 20 sene boyunca kimse bizi rahatsız etmedi;bu sıraba Isolde ve ben büyük bir aşk yaşıyorduk.Fakat bir gün altından bir ejderha vadımızı keşfetti.Zamanla gelip barış vadisinde uyumayı alışkanlık edindi.Isolde ve ben ona Dracus adını taktık.Bir sabah gelmemesi üzerine Isolde çok üzüldü ve onu çağırmak için vadinin en yüksek tepesine çıktı ve 3 gün sonra ona ağşık olanBiyik Kötü Pplymorphe onu kaçırdı.İşte ozaman dracus ile ben onu kurtarmak için yola çıktık.

Kuzeyden geçebileceğimize inanıyor musun?

-Çok zor ve uzun bir yol!onun üstünden uçabileceğimi sanmıyorum

-O zaman büyük ormanın yolunu alalım.Böylece çölün en dar yerinden geçip donmuş göle geliriz.

-Ama o en uzun yol!

-Islode'u kurtarmak için dünyanın sonuna bile giderim.

Bu sırada yaşlı bir adam belirip Artabana büyülü kılıcı verir ve derki;

·Sevgilini kurtarmak için yola çıkmadan evvel değişen kılıcı al ve unutma ki UNREAL'ın en karanlık yerlerinden geçip fırtınanın güçleriyle çarpışacan.Fakat bunlardan en önemlisi Büyük Polymorphe'ı yeanmek için sadece karanlığın yaratıklarıyla savaşmayıp ruhunu fırtınanın kapmaması için kalbini aşkile doldurmanlazım.

Deyip ortadan yok oluyor.

Bunlar oyunumuzun hikayesi olmakla beraber çok uzun.Oyunda biz artaban'ı yönetiyoruz vede bazı bölümerde Dracusun yönetimini ele alıyoruz.Oyunun grafikleri harika!konusu ise klasik!Oyunun stili bölümden bölüme değişiyor .3boyutlu bölümler çok güzel çizilm iş-.Oyunun zor olması onu sıkıcı bir hale getiriyor fakat trainer modunda çok zevkli dakikalar sizin!

Gelelım bölumlere;1.BÖLÜM:Artaban vakit kaybetmeden Dracus'un sırtına atlıyor ve BÜYÜK ORMAN"dan geçişe hazırlanıyor. Bu bölümde Dracus'u yönetiyoruz.Üstteki ejderha resmi ve(>) işaretleri sizin ateş gücünüzü gösteriyor.Üstte ara sıra beliren ok ve alttaki yazı size hangı yolun alınması gerektiğini söylüyor.Ağaçlara çarpmamak vebonüsleri(üçgen şeklindeki sarı kristalleri)almak gerekiyor.Bu bonüslerin 3 yararı var bunlar alttaki haberleşme yazısında çıkıyor.1 EXTRA WEPON:silahınızı 1 kademe arttırıyor.2 EXTRA SHIELD:-Gücünüzü arttırır.3 YOU ARE UNTOUCHABLE:Sizi belli bir süre boyunca dokunulmaz hale getiriyor.4 EXTRA SCORE:Size 5000 puan verir.Oyunu oynarken hiçbir şeye çarpmamanız gerekiyor. Ağaçları ve dınosorları vurun.Kayalar yolunuzu kapatıyor bunları yön okuyla geçtikten sonra yeşil geçitlerin altından geç,mağraya gelince sağa sola çarpmayıp yine oku takipet.

2.BÖLÜM:Yere atladıktan sonra Artaban büyük ormanın çalılık ve bataklıkları arasında ilerlerken şu sözleri söylüyordu;-"Eğer doğuya doğru ilerlersem acak..."sözünü tamamlayamadan üzerine binlerce yaratık atladı.burada her 2 boyutlu bölümde olduğu gibi Artaban'ı yönetiyoruz.Oyun başladığında elimizde normal kılıç var fakat ilerde değiştireceğiz.Sağa doğru ilerleyin birazdan Artaban yukarı çıkacak ve yerden ateş çiçekleri çıkacak,bunları vurduktan sonra sağda yeden çıkan kazıkları atla.yukarıda dönân minik bir taş görecen buna şimdilik dokunma ve ilerle uçuruma gelince yukarıdan düşen taşları vurup karıncayı öldür.Sonra geridömüp minik taşa vur.Artık yukarıdan taşlar düşmayecek-.Uçuruma dön ve atla.Yerdeki ateşli kütüğe kılıcınla vur;artık ateşli kılıca sahibiz.Sağa doğru ilerle ve düşen taşlardan yıldızlısını vur içinden bonüs düşecek,al ve ilerle.Köprüye gelince çabuk ol veipe atla çünkü gökten düşen bir taş köprüyü yıkıyor.İp en sağa gelince atla kaya-

ya inince dikkat et ve tekrar atla,eğer atlamazsan Artabajn yerdekı kazıkların üstüne düşüyor.İlerleyip arıları vur,yanan kazandan ateş alıp ekranı geç.İlerle ve bataklıkta çekirgeyi vur.kayalıklara çık ve kütüğe atla(kütükleri geçmek için en sağagit ve kütük geri giderken atla)ekranı geçtikten sonra en son kütüğe gelince en sağagelince atla(korkmayın batmıyorsunuz).İlerleyip çiçeği hakla ve bataklığa gelince yılanı öldür.-Sağdaki kutüge atla ve ateş al sağdaki kaplanı öldürerek köprüye gel.Yerdeki delikten atlayarak burayı geç.Kayaya atladıktan sonra denisden çıkan garip yaratığı öldür.Ekran değişince minik tepelerin üstündesin tepeden tepeye atlaye düşen taşları uygun zamanda atla.Şimdi minik bir tepedesin,hemen atlayıp kaplana durmadan ateş et yoksa kayıp ölürsün.Daha sonra gökten düşen minik taşlara basarak koş.Bu kÖprüyü geçince ateşli kütüge atla ve ateş al.Sonra yerdeki tepeye atla.Bu inip çıkmaya başlıyor.-Çiçeği öldürdükten sonra yeden çıkan balonlara dikkat et-,önce kütüğe sonra karaya atla.İlerde önüne gelen haşereleri hakla vekadan ataş topunu al.Kayadan platforma atlayınca bölüm sonu bebesini hakla

3.BÖLÜM:Artaban atlayıp Dracus'un sırtına biniyor ve UZUN NEHİR yolunu gösteriyor.Evet yine Dracus'u yönetiyoruz.Bu 1.bölümün aynısı.Tek fark sudageçiyor ve labırentler daha zor.Buraları Yön okuyla geçin ve çok silah toplayın.Burada yeni düşmanlar var.

4.BÖLÜM:Artaban karların Üstünden uçarken manzaranın karşısında ağzı açık kalmıştı.Bu bölümde Dracus kar dünyasını uçuyor ve ona saldıran kuşlar bölümün zorluğunu oluşturuyor.Yine aynı taktiği kullanarak labırentten geç yaratıkları ise geçen bölümde topladığın ateş gücüyle vur.

5.BÖLÜM:Hava çok soğuktu,Dracus ilerleyemiyordu,Artaban yolatek devam edecekti.Oyuna başladığınız yerdekikazandan ateşi aldıktan sonra az ilerideki uçurumu atla.İlerde karşınıza yuvarlanan kayalar ve garip kuşlar gelecek,bbunları vurduktan sonra karşınıza ok

atan amazonlar çıkıyor(bu sırada adamımız geri,geri kayabilir)atlayarak uçurumun kenarından kadını vurun.İlerde çıkacak olan çukuru atlayıp kuşumsu yaratıkları vurun.Ekran geçince plat forma atlayın ve soldaki kırmızı topa vurun.
Şimdi ateş topumuz var.Kuşu vurduktan sonra karşınıza gelen tuhaf mahlukları katledin.Önünüze bır ip ve uçurum çıkacak-.Önce ipe atlayıp havadakı yıldızlara vurun.sonra boşluğa atlayıp koşun(O da nc?Karşımıza görunmez bir köprü çıkıyor!).-Burayı geçtikten sonra karşınıza gökten çiviler düşen bir uçurum çıkıyor,burayı iyi bir zamanlama ile geçebilirsiniz.Balonları geçtikten sonra göldeki buzlara atlayın,fakat burada çabuk olmazsanız ölürsünüz çünkü bu buzlar devrılıyor.İlerde bi taraftan okçuları öldürüp bir taraf tan da buz ları atlamanız gerekecek.Bunları geçtikten sonra karşınıza goktcnsarkan çiviler çıkacak.Bunları vurarak geçin.-yerdekı oka şimdilik dokunmayın,üstten gıdıp ateş aldıktan sonra geridönüp oka vurn.ilerleyip uçurum ve kazıklardan atladıktan sonra karşınıza çıkan oku vurarak "yuranı" şekline getirin.aYine ateşi aldıktan sonra sağa gidin karadan ipe ve ipten karaya atladıktan sonraekranı geçin.Burda son ıpten atlayın ve bölümün ev sahıbini uğurlayın.

6.BÖLÜM:Aniden havanın rengi dewğişiyor ve hava ısınıyor-.O zaman Dracus ile Artaban esrarengız ATEŞ DENİZİNİ geçeceklerını anlıyorlar.

-Suratını kapa ateş seni yakabilir!

Bu bölümde her yerden ateş fışkırıyor bunlardan kaçmak için çok hızlı olmak lağzım.Ateş kuşları normal kuşlardan daha zaor ölüyor,volkanlar ateş püskürtüyor.Kolonlar ise çok zorluk yaratabilir.4 kollu devler buranın meyveleri.Yerden fışkıran dairelerın arasından geçin.

7.BÖLÜM:

-İşte nihayet UÇAN KALE.

Artaban bulafı söylerken çok zorluk çekti,çünkü o sırada uzerlerınne binlerce kuş yağıyordu.

Şimdi bölümün sonundakı uçan kaledeyiz.Burada bir taraftan kale size şimşekler yağdırıyor bir taraftanda trılyonlarca kuş üzerinize geliyor.

Belli bir süre sonra uçan kale size ataşten halkalar atıyor,denız yılanlarını vurmaktansa kaçın.8.BÖLÜM:Dracus

Artaban'ı kalenin kapısına braktı.İlk başta zıncire vurup platformu yanımıza düşürün sonra ateşli kutükten ateş alın.-SAğa gidin,yerdeki kupe vurun.Tonoları vurduktansonra masanın oradakı ejderhaya dikkat edin. Yerdeki ilk kanalizasyon kapağındakı yaratığı vur 2.sinden çıkan cücelri katlet.-Duvardan kıllı toplar çıkacak bunlarıatlatmak vurmaktan kolay.

Merdivenin en üst basamağına çık ve uçan karıncayı öldür.Sağa doğru ilerleyince merdivenin devamı ve dev bir sivri sinek çıkıyor.Bunuda sildikten sonra ağaçtan bir küp düşecek onu kır(yoksa içinden cüceler çıkacak).Yerdeki ateşten ateş aldıktan sonra ateşlı merdivenden atla.kazıkları da geçince sallanan kütüğe atla ve en ucunda dur.-Her yükselişinde iskeletin kafasına vur.Parçalandıktan sonra atla ve ilerle.Ateşin bittıyse al ve yine iskeletin kafasına vur.-Birazdan sevgiliniz görünecek fakat onu kurtarmak için BÜYÜK POLYMORPHE'ı öldürmeniz gerekiyor.Nasıl mı? Onu artık siz bulun.Oyun kızı kurtarınca bitiyor ve sizi dehşet bir son ekran bekliyor.Ekranın sonunda;TO BE CONTINUED yazısı UNREAL II'nin pek yakında çıkacağını haber veriyor.

Unreal gerçekten harika bir oyun bütün arcade severlere tavsiye ederim.

KERİM KAMHİ

Gözlerinizi

Türkiye'de ilk defa

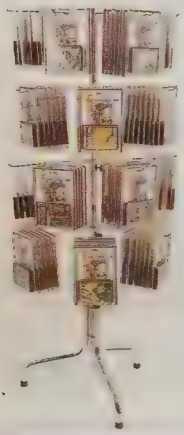
Gözlerini açanlar:
C- 64 programlarını artık Türkçe açıklamaları ile bilerek, anlayarak, zevkle kullanıyorlar.

* % 100 çıkma garantili.
* Kafa ayar program hediyeli.
* Özel antistatik koruyucu ambalajlı.

100 Adetlik toptan siparişlerde teşhir ve satış standı ücretsi

açtınızmı?

Seçkin Commodore bayilerinden temin edebilirsiniz.



NETSOFT

En güzel programlar sunar.

tsiz olarak verilmektedir.

Sipariş Tel: 560 20 14-15

REEDEREI

Sanırım "Ports Of Call" 'u bilmeyeniniz yoktur. Kendi türünün en iyi örneklerinden biri olan bu oyunun bir benzeri çıktı. Bu oyunun oynanılışı daha farklı, adı ise REEDEREI !!!

Oyuna başladığınızda, sizden oyuncu sayısını belirlemeniz isteniyor. Oyunu 1,2,3 veya 4 kişilik oynayabilirsiniz. Oyuncu sayısını belirledikten sonra, sıra her oyuncunun adını ve firma adını yazmasına geliyor. Bu işlemlerde yaptıktan sonra, oyunun zorluk derecesi belirleniyor. Oyunu kolay (1), normâl (2) veya zor (3) oynayabilirsiniz. Evet, bunlarda yaptıktan sonra oyuna geçebilirsiniz.

Oyun başladığında, karşınıza 8 tane işlen
grafiği çı
kıyor.
Şimdi
bunları sı
rasıyla gö
relim:

**1) HARI
TA** Bu se
çeneği
seçtiğiniz
de karşını
za gemile
riniz v
gidebile
cekleri
yerler çı
kıyor. En
altta, ge
rekli ayarlamaları yapmanıza yarayan seçenekler vardır. Bunlar "Back", "Info", "1. Route", "2.Route" ve "3.Route" seçenekleridir.

a)Back: Bu seçenek ile ana ekrana dönülür.

b)Info: Yanaşabileceğiniz şehirlerle ilgili bilgi almanızı sağlar.

c)1.Route: Geminizin ilk yanaşacağı liman kenti.

d)2.Route: Geminizin ikinci rotası.

e)3.Route: Son durağınız.

"Route" seçeneklerinden birini seçtiğinizde, karşınıza bir harita çıkar ve gideceğiniz yeri belirlemenizi ister. Beyaz noktalar, gidebileceğiniz liman şehirleridir.

2)OYUN KÂĞITLARI: Bu seçenek, oyundaki firmaları satın almak veya kendi firmanızı satmak amacıyla kullanılır. Karşınıza; Back, Buy ve sell seçenekleri çıkar."BACK" Bu ekranı kapatır. "BUYFirmalardan birini almanızı sağlar. "How Much Shores?" sorusunun altına yazacağınız fiatı, her ay taksit taksit ödemeniz gerekir. "SELL" ise firmanızı satmanıza yarar. Bu seçeneği seçtiğinizde, size kaça satacağınız sorulur. "Maximum" seçeneği ile, satılabilecek en yüksek fiat belirlenir.

3)GEMİ ALMA: Bu seçenek, 6 yeni gemi çeşidinden birini almanızı sağlar. Almak istediğiniz geminin adının üzerine kliklerseniz, o gemi ile ilgili bilgileri görebilirsiniz. "Maximum Tonnage", geminin taşıyabileceği en ağır yüktür. "Minimum Tonnage" ise, geminin taşıyabileceği en hafif kargodur. "Maximum Cabins", gemiye yapılabilecek en fazla kabin sayısını gösterir. "Minimum Cabins"' de gemiye yapılabilecek en faz
kabin sa
sıdı gös
terir.
Tonnage"
yazısının
arındaki
ru ve ek
yi kulla
arak, ge
minin yük
bölümünü
genişletip,
küçültebi
rsiniz.
Cabins"'
n yanında
ı atı ve
ksiyi kul
lanarak, gemideki kabin sayısını belirleyebilirsiniz.

"Buy Price" geminin fiatı, "Capital" sahip olduğunuz para miktarıdır.

En alttan "CHOISE" seçeneği,

bilgi ekranını kapatır. "BUY" seçeneği gemiyi satın almaya yarar. "BACK" seçeneği, bu ekrandan çıkmanızı sağlar.

4)KÂR TABLOSU: Bu seçenek ile, kârınızı ve firmanızın durumunu öğrenebilirsiniz. "NEXT" bu ekrandan çıkmanızı sağlar

5)KARGO ALIM-SATIMI: Bu seçenek, geminize kargo almanızı veya elinizdeki kargoyu satmanızı sağlar. "BUY" ile bir kargo alabilirsiniz. "SELL" ile kargonuzu satabilirsiniz. "BACK" ile bu ekranı kapatabilirsiniz.

6)ÜSTÜNLÜK DERECELERİ: Bu seçenek, şirketlerin durumunu ve satışlarını gösterir. Satışlar ve kârlar fazlalaştıkça, şirketlerin durumlarını gösteren grafiklerde yükselir.

7)GEMİ SATMA: Bu seçenek ile geminizi satabilirsiniz. Fakat elinizde sadece bir gemi kalmışsa bunu yapamazsınız. "SELL" seçeneği ile gemilerinizi satabilir, "BACK" seçeneği ile bu ekrandan çıkabilirsiniz.

8)TAKVİM: Bu seçenek ile zamanı ilerletebilirsiniz. Her seçişinizde zaman, 1 mevsim ileri. Daha sonra karşınıza, bu süre içinde yapılan masraflar gelir.

AMIGA

TANITIM

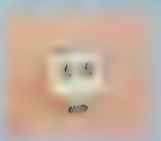
EVET! Artık ticaret yapmaya başlayabilirsiniz. Bir iki ay geçirdikten sonra, haritaya geçtiğinizde, size bir kargoyu taşımanız için yüklüce bir para teklif ediliyor. Bu teklifi kabul ettikten sonra, kâr etmeye başlayabilirsiniz. Kâr ettikçe yeni gemiler ve çeşitli firmalar satın alabilirsiniz. Böylece, bir süre sonra piyasayı ele geçirebilirsiniz.

Rcederei, Ports Of Call 'a benzeyen güzel bir oyun. Bu tür oyunları sevenlerin mutlaka sahip olmaları gerek.

ÇAĞRI DÖRTER
GRAFİK: %76
SES-EFEKT: YOK
OYNANABİLİRLİK: %79

GENEL: %77

Commodore AMIGA ATARI



PORT KORUYUCU
Commodore,
Amiga ve Atari için
özel Joystick
portu koruyucusu

EMEK
ELEKTRONİK
Millet Caddesi Fildişi İş
Merkezi no 90/2
FINDIKZADE-İSTANBUL
TEL:523 11 40 525 47 52

HARDWARE
**2 MB RAM*
**512 K RAM*
**MULTI ICE III*
**FINAL CARDRIDGE*
**LED CONTROL*
**RESET BUTTON*
**COPY BOARD*

SOFTWARE
**20 Oyunluk süper paketler*
**Resimli ara yüklemeli*
. süper oyunlar
**ATARI 800 XL oyunları*
**AMIGA500 için süper*
..ve en son gelen oyun ve
...Utility proğramları
**IBM „PC oyunları*

*Commodore ve ATARI 800 XL
ADAPTÖRÜ
*Orijinalgörünümlü * Garantili

*Commodore 64 KARTUŞLARI
*ATARI 800 XL KARTUŞLARI
*ATARI 2600 KARTUŞLARI

Ne arıyo

* AMIGA
* C-64
* 1541 - II
* 1230 PRINTER
* PC
* XT
* MONİTÖR

* DİSKET
* JOYSTICK
* Hardware
* Software
* Kartuşlar
* En son AMIGA ve C-64 Proğramlar

NOKTA

DIŞ TİCARET VE PAZARLAMA LTD. ŞTİ.

Tunalı Hilmi Cad. Kuğulu İshanı. No:45.
06700 KAVAKLIDERE. ANKARA
Tel: 127 75 22 (5.HAT) FAX:9-4-127 28 03

TSANIZ ....

BEŞİKTAŞ BİLGİSAYAR

&

NOKTA

Kurumlarının SİZLER İÇİN Hazırladığı Sürprizlere hazırlanın...

HAYATINIZ DEĞİŞECEK karşınızda YEPYENİ BİR DÜNYA BULACAKSINIZ

BEKLEYİN ÇOK YAKINDA...

*Gerçek TELETEKNİK garantisi ile Commodore PC -10 -20 -30 - 40 - .50 - 60 satışları

*Komple MUHASEBE-STOK-CARİ -ÇEKSENET ENTEGRE Proğramla

*Her türlü bilgisayar için özel yazılım .ve DONANIM hizmetleri

*Bilgisayarcı'lara toptan KASET-DİSKET ve Malzeme satışı

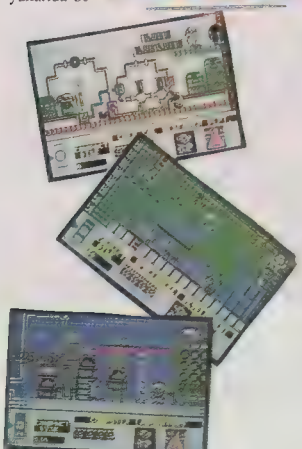
Hepsi BİZDE..!

BEŞİKTAŞ BİLGİSAYAR

BEŞİKTAŞ BİLGİSAYAR HİZMETLERİ A.Ş.

Şehit Asım Cad. No:51. Kısmet İşhanı, Daire:6
BEŞİKTAŞ,İSTANBUL
Tel:160 82 11 FAX:9-1-161 66 33

Sanırım oynadığınız bir oyunda yaşlı, çılgın , sevimli bir profesörü yönetmek, onunla oraya buraya koşturmak sizler için ilginç bir deneyim olacaktır.Bu deneyimi yaşamak istiyorsanız hiç vakit kaybetmeden Mad Professor Mariart'yı bilgisayarınızdan alın.Oyunda amaç profesörün kontrolünden çıkan laboratuvarı düzene koymak ve onları kapatmak.Bunun için se çeşitli objeleri alıp gerekli yerlerde kulanmak gerekiyor.Bütün bu işleri başaramassanız delirdiğinizi sanıp timarhaneye kapatıyorlar.Mad Professor Mariartı klasik platform oyunlarından, fakat yukarıda belirttiğim gibi oyun sırasında bazı objeleri alıp çeşitli yerlerde kullanıp problemleri çözmeniz gerekiyor.Yani biraz Arcade-Adventure havası var.Bu yüzden oyun joystick kabiliyetiniz yanında düşünmeyi de gerektiriyor.1990 Krysalis yapımı olan oyuna laboratuvarların kapılarının bulunduğu odada başlıyoruz.Burada dört kapıya hemen, soru işaretli kapıya ise ancak dört laboratuvarı kapatınca girebiliyorsunuz.Laboratuvarlarında ise profesörümüzün o anki durumu, en sağda ise enerjiniz.Evet oyun genel olarak böyle. Tüm çözümü aşağıda veriyorum..Oyuna istediğiniz odadan başlayabilirsiniz. Ama ben kendimce uygun gördüğüm sıraya göre yazıyorum. İlk önce en soldaki kapıya girin.



COMPUTER LABARATORY:

İşte ilk laboratuvardayız.Hemen yukarı çıkın ve göreceğiniz şalteri iki kere zıplayarak yukarı kaldırın. Şalterin sağından ilerleyip üste çıkın ve bu katın solundaki "Divers Helmet"i alın, daha sonra başladığınız yerden sağa ilerleyince göreceğiniz "Bucked Of Send"i alın, Aldığınız Helmet'i takın ve basınç odasının üst katına çıkın,çıkıntının tam altına gelip kaskı çıkarın ve kumu kullanın, oluşan "Micro Chip"i alıp laboratuvarın sağ üstünde bulunan üstünden atlayamadığınız elekt-

rik alanının yanındaki makineye takın, platform hareket edince alanı geçin, aşağı atlayıp kulaklığı alın, bununla daha önce gecemediğiniz 2000 wattlık hoparlörü geçin, şalteri kapatıp bu laboratuvarı kapatın.Şimdi kapattığınız laboratuvarın üstündeki kapıya girin.

BIOLOGICAL OBSERVATI

Burada ilk önce üç tane sinek toplayacağız.Bunlardan ilki bulunduğunuz katın solunda, ikincisi bir altda, üçücü sinekte onun bir altındaki katta.Yalnız üçüncü sineği almak için en alt kata inip bir üste çıkmak gerek.Bu arada sanırım alt kata inerken üstüne düşüp "Liquit Weedit"i almışsınızdır.Aldığınız üç sineği başladığınız yerin solundaki üç sinek kapan bitkisine verin ve buradaki "Meshed Hat-"i alın. Bununla arılardan korunacağız.Şimdi bir alt kata inin ve borunun ucuna "Liquit Weedit"i takın, sinek kapan ölünce "Baced Beans"ı alın ve götürüp laboratuvarın sağ alt köşesindeki saksıya ekin. Bitkiden yukarı çıkın ve "Piece Of Wood"u alıp bir üst katta görceğiniz timsahın ağzına sokun ve ilerleyip şalteri kapatın.Sıra bu laboratuvarın yanındaki kapıda...

CHEMICAL RESEARCH DEPT

İlk önce en sola ilerleyin.Şalteri kapatın Üstden "Steel Wrench'i alın ve Auto Ladder'e takın. Zıplayarak merdiveni yükseltin. Buradan çıkarak ilk kavanozu alın. İkinci kavanozu merdivenden sağa ilerleyince göreceksiniz. Şimdi laboratuvarın en üstüne sola gidin ve Power Potion'u alın. Bununla laboratuvarın en alt katına gelin ve aldığınız iki kavanoz sayesinde kapının üstündeki okunmayan şifreyi okuyup içeri girin. Sondaki "Heawy Mellet"i alın ve en sola ilerleyin. Çekiçle güç ölçere vurun sağda çıkan "Cheap Oil Can"ı alın. Bunu en üst katta sağdaki yetişemediğiniz şalterin altındaki boruda kullanın Sıra bunun altındaki kapıda...

SPACE ROCKET DEVELOPMENT

İlk önce laboratuvarın sağındaki şalteri kapatın. Bundan sonra garip bir kek pişireceğiz. Bunun için "Bottle Of Milk"i laboratuvarın alt kat sağından, "Box Of Cereal"i şalterin üstündeki kattan alın. Şimdi bu ikisini mikrodalga fırında pişirin.Çatı katının altındaki kattan " A Small Battery"i alın. Pişen garip kekle çatı katına çıkın, sağa ilerleyip aşağı inin.Pili robota takınca size "4 Star Fuelcan"i getircek. Bununla çatı katında soldaki uyduyu çalıştırıp yukarı yollayın. Üste çıkıp ilerleyin ve "Phone Card"ı alın. Bununla laboratuvardaki mavi kapıya girin. Evet şimdi sıra soru işaretli kapıda.

CENTRAL POWER CONTROL

Son laboratuvardayız. Biraz sağa ilerleyin, yukarı çıkıp şalteri kapatın. Başlangıç yerinden yukarı çıkıp "Bottle Of Port"u alın. Daha sonra laboratuvarın ortalarından bir yerden "Shiny Mirror"u alın. Başlangıç yerinden üste ve sağa ilerleyin, gireceğiniz odada "Television"u alın,bununla laboratuvarın sağ altındaki kapıya gelip ışınlanın. Yukarı çıkıp sola, yukarı ilerleyin,"Bouncy Boots"la zıplayıp üste çıkın, (Bouncy Boots'u başlangıç yerinden üste çıkıp, biraz ilerleyip aşağı düşünce bulabilirsiniz.) sağa ilerleyip, aşağı düşüp "Atomic Helmet"i alın, sağa ilerleyin, yukarı radrasyonlu odaya çıkın. Buradaki garip yaratığı "Shiny Mirror"la kaçırın,daha sonra "Atomic Helmet"i takıp şalteri kapatın ve oyunu bitirin. Son ekranı keyifle izleyebilirsiniz.

Mad Professor Mariarti epey eğlenceli bir oyun.Grafikler bol renkli cıvıl cıvıl. Her laboratuvarın ortamına uygun yaratıkları kendi esprisinde çok hoş yapılmış. Efektler sevimli-,oynanabilirlik rahat. Artık çoğu oyunun birden fazla disketi kapladığı şu günlerde, tek diskete alabileceğiniz iyi oyunlardan biri...**TOLGA SAVASCI**

Js Gold süper bir oyun çıkartı Gold of Aztecs şaşırtıcı grafiklerle olduğu kadar şaşırtıcı bir zorluk taşıyor Bizim yöneteceğim z kişi bir uçaktan atlayarak Asteklerin hazinesini aramaya koyulur Fakat pek iyi bir iniş yapmadığı için parasütü ağaca takılıyor ve biz bu sırada oyuna başlıyoruz.Oyunda ilk yapacağınız şey ateşe basarak paraşütün ipini kesmek olacak Eğer canınızı sevyorsanız ilk ekrandan oyalanmadan gidin Bu ekranda silah nızı çıkartıp okçuyu temizleyin.(Ateşe basarak.) Eğ'lerek öteki adamı da vurun ve bir sonraki ekrana geçin.Şimd. hemen ilk bitkiden oyalanmadan geçin ve eğilerek bir el ateş edin ve zıplayarak burayı da geçin Şimdi s lahınızı çıkartıp size gelen yerdeki yanları vurun. sonra dev yılana fazla yaklaşmadan eğ erek vurun, sonra burayı da geçin. Burada hemen zıplayış yapın. (Aman dikkat köprü yıkılmasın.) Köprüyü geçtikten sora karş.nıza bir akbaba çıkacak. o gel.rken hemen eğilin ve ondan kurtulun Bu ekrandaki adamları haklayın ve yolunuza devam edin Bu ekranda kurukafa atan b'r maymun var, isterseniz onu vurun.Ama okçuyu hemen vurun Bu ekranda da bütün adamları haklad kt an sora burayı da geçin. Burada siyah heykele biraz yaklaşın panter size gelirken kaçın ve panteri silahla vurun Sonra siyah heykel üzerindeki kolu tin (Space ile eşya değiştirebilirsiniz. Space basarak tava gibi şeyin üstü kırm zı olunca bırakın) Sonra altınları alın ve iki ekran sola gidin Siyah heykelin içine girin.(Adamın sırtı size dönük olacak.) Şimdi mağaradayız Bu ekranda küçük küçük adımlarla uçurum.n sonuna gel n ve meşaleden alev düştükten sonra atlayın.Ve merdivenlerden aşağı inin. (Adamın arkası size dönükken yukarı tin ve aşağıya çekin.) Sonra zaman kaybetmeden sağa atlayın.Buradan da sola atlayın ve joyst'ği yukarı tıp ipe atlayın ve aşağıya inin Burada ipten ipe atlayın.(-Sonipe kadar-sağdaki.) Sonra silahınızı doldurup sola atlayın ve yarasayı ayakta durarak silahla öldürün.Hemen soldaki sondan birinci ipe atlayın. (İplere atlarken joystiği aşağıya çapraza çekin Buradaki yarasa en sağa gittiğinde ipten sola atlayın ve iki yarasayı da seri atışlarla haklayın.Sonra joystiği yukarı iterek yukarıdaki ipe atlayın.Sağa gidin ve aşağıya atlayın Kayadan da aşağı düşün. Bu ekrandaki tahtaya biraz adım atın ve hemen kaç n, sonra size gelen yarasayı temizleyin.Merdivenlerden aşağıya inin, ama ekran geçmeyin.Küçük adımlarla en sağa gidin ve karşıya atlayın Hemen küçük yaratığı temizleyin.Ve anahtarın alt na gelip yukarı zıplayın, anahtar yere düşünce onu alın Sonra yine karşıya atlayın. şimdi merdivenden aşağı ya in n ve ekran ge çin Burada ipten aşağıya indikten sonra eğ.l n ve yara ı kaçtığında sağa gidin ipten aşağı in'n ve akrepler haklayın ve yerdeki objeyi alın Sonra yukarıdaki ipe zıplayın ve sağa g din.Buradaki ilk ipe atlayıp aşağ ya inin ve en son pe kadar gelin ve en son ipten aşağıya inin sonra sağa gidin. Bu ekranda ilk ipe atlayın ve en son ipten , yukarı çıkınca sağa gid n Burada beton düştükten sora betonun hizasından sağa atlayın ve anahtarı anahtar deliğinde kullanın Kapı açılınca kapıdan geçin ve bu bölümü de bitirin. Buradaki yılanları ister vurun ister vurmayın.Ama ustlerinden atlayın Bu ekrandaki yukarıdaki taşları vurun.- Sonra karş ya atlayın ve ipten aşağ ya in'n.- Burada taştan aşağıya inmeden yukarıdaki taşları üç el ateş ederek düşürün.Yaratık en sağa geldiğinde atlayın ve ipten aşağıya inin.Bu ekrandaki sineği hemen haklayın ve dikkatlice yeşil bitkilerden atlay.n ve ipe geld ğinizde ipe atlayın ve yukarı çıkın.Hemen bu ekranda zıplay n ve hızlı hızlı yürümeye başlayın İpten aşağıya inin sonra yerdek. objeyi alın, ipten aşağıya inin Bu ekranda bıçağı çıkartın ve salın .pini kesin sonra, hemen silahı çıkartıp bu ekrandaki üzerinize gelen taşları vurun ve silah n zı hemen doldurun.eğilin. Ahtapot çıktığında seri atışlarla ahtapotun gözünü vurun, sonra bu ekranı da geçin Bunu da geçtikten sonra karşınıza bir timsah çıkacak, o size gelirken hemen yukarı zıplayın. Yukarıdan düşen taşlara dikkat edin Bu ekranda bir dev var Eğilerek(silahsız) bu devden de kurtulun. Bu ekranda ipin hizasına geldiğinizde ipe atlayın sonra joyst'ği sağa çekerek öbür ipe atlayın. Ortadaki kayaya atlayın ve o kayadan da öbür kayaya atlayın Yine yukarıdaki ipe atlayın ve devamlı sağa gidin. Buradan öbür ipe bnın ve aşağıya inin.Aşağ daki objeyi alın ve tekrar yukarı çıkın Tekrar yukarıdaki ipe zıplayıp en sağdaki ipe tırmanın ve yukarı çıkın. Bu ekrandan sağa giderek iskeletin yanındaki keseyi alın. Sola doğru d kkatlice gidin, fareler çıktığında silahı çıkartın ve eğ.lin sonra seri atışlarla fareleri öldürün ve kurukafalı merdivenden aşağ.ya inin.(2 ekran) Bu ekranda her yer lav, yalnız ortadaki taşlara zıplayabilirsiniz. Belli zamanlamayla ipe kadar atlayın ve ipten aşağ.ya inip burayı da geçin. Bu ekrandaki sinekleri dikkatlice geçinci ateş püskürten heykele dikkat edin.Üçüncü heykel dolu merdivene geldiğ'nizde aşağıya inin(bunları ilk başta sırf heykel sanabilirsiniz) ve öbür ateş püskürten heykelden sağa gidin ve yerdeki objeyi alın. Sonra dikkatlice sola ilerleyin, bu ekranda fazla oyalanmadan burayı geçin Bu ekranı da geçtikten sonra solda yerde duran kadehi alın, ama hemen sola fırlayın.Öbür ekranı da geçtikten sonra kafesi tutan ipe ateş edin (Sakın çukurlara düşmeyin.) Sonra sola ilerleyin varilli ekran.da geçtikten sonra öbür ekrandak çukura düşün. Ateş olan adamı da geçtikten sora ipten aşağıya inip bu bölümü bitirin. İpten aşağ. inerek, buhar püskürten balığa dikkat edin ve solda yerdek. objeyi alın Ama almadan sonra önce yukarıdak oku vurun ve sonra a.n. Sonra bir ekran sağa gidin ve hemen aşağıya düşün, yukarıdaki kadehi alın ve köprünün üstünden büyük bir zıplama yapın Bu ekranda yerde duran kapanı vurun Soldaki kolu çekin sonra yukarıdan gelen asansöre binin ve sağdaki kolu çekin ve yukarı çıkın. Çıktıktan sonra sağ yukarıdaki oku vurun, sonra sol yukarıdaki oku vurun ve solda yerde duran objeyi alın.Sonra sağa gidip bu ekranı da geçin. Bu ekranda asansör olan aletin birinci kısmına binin sonra yandaki yeşil betona ayak atın ve ikinci basamak geldiğinde ikinci basamağa binin sonra soldaki ipe tırmanın.İpin en yukarısından joystiği sağa çekin ve aşağıdaki tahtaya atlayıp belli bir zamanlamayla burayı da geçin.- Sonra karş dak sallanan tahtaya atlayın ve buradaki kuşu alın. Sonra tekrar karşıya atlayıp ipten aşağ.ya inin.Hemen buradaki ekranı geçin Baltaları d'kkatlice zıplayarak geçin. Bu ekranda yukarıdan asit atan heykellere dikkat edin, silahla vurun, sonra ipe tırman n. Bu ekrandaki koprulere dikkat edin ve burayı geçin. Dönen baltayı da zıplayarak geçtikten sonra kazıkları sırayla geçin Öbür ekrandaki kurbağaya dikkat edin ve yerde duran objeyi alın ve sonra sağa gidin Bu ekranda kap kapandıktan sonra kolu çekin ve iki kez aynı şeyleri yapın. Sonra taşı geçin ve öbür ekrandaki kolu çekin. Taşlı ekrana tekrar gidin ve bir el ateş edin, taşın sopası kırılınca sağa kaçın ve ipe tırmanın. Taş kayalarkırdıktan sonra yerdeki objeyi alın ve sağa gidin. Evet böylece zor ve esrarlı bir macerayı bitirmiş oldunuz.Bundan sonrası demo, artık oraya da ben söylemeyeyim. Gördünüz aslında beceri olduktan sonra oyun çok kolay. Bu oyunu almazsanız kendinize yazık edersiniz!

Gökhan TARCAN

Sizi bilmem ama ben oyun dünyasında şu üç firmanın üzerine oyun yapımcısı tanımam: Electronic Arts, Cinemaware ve Microprose. Sonuncusunun üstüne basarak söylüyorum. Çünkü benim için simulasyon dünyasının en iyisi Microprose. Adamlar sadece simulasyon yapmaya adamışlar kendilerini, ama ne yazık ki bu firma bu firma uçuş simulasyonlarına önem vermemekte. (Bu arada, Microprose'u tanımıyanlar için bir not: Microprose: Pirates, Redstorm Rising, Gunship, Airbone Ranger gibi olay yaratan oyunların yaratıcısıdır)

Microprose son günlerde Commodore'a yapmış olduğu simulasyonları Amiga'ya uyarlanmakta. Pirates ve Redstorm Rising bunların en dikkat çekeni idi. F-19 ise Microprose'un son uyarlaması.

F-19 Stealth (Radara yakalanmayan uçak) projesinin ilk prototiplerindendi. Fakat servise yaygın olarak sokulmadı. Microprose, gündemdeki Irak konusuyla adı duyulan F-117 Stealth uçağında oyuna eklemiş. F-117 için söylenebilecek pek çok şey var, fakat ilk akla gelen onun kelimenin tam anlamıyla "sinsi" olduğudur. Hiçbir radara yakalanmadan düşman topraklarına 300 kilometre derine kadar girebilir, buradaki has peşinden gelen düşman uçakların avlıyabilir. Henüz Doğu Bloğu (artık öyle bir şey kalmadı ya) bu silaha karşı korunma bulabilmiş yolu bulabilmiş değil. Yer gelmişken F-117 hakkında biraz daha bilgi vereyim. F-117'ler önü, arkayı, sağı ve solu tarayıp, herhangi bir hedefin zumlu fotoğrafını alabiliyor. Bilgisayarları vasıtasıyla, bu hedef hakkında teoriler üretiyor. Zayıf noktaların buluyor ve eğer varsa bilgi bankasından uçağın fotoğrafını karşılaştırıp bilgi alıyor. Bu bilgileri pilota iletiyor. F-117'ler oyundaki kesin yavsiyem.

Şimdi oyuna geçelim. Oyunun başında uçağı neyle yöneteceğinizi soruluyor. Tavsiyem Keyboard yani klavyeyi seçmeniz. Çünkü, her Microprose oyunun da olduğu gibi klavyeye çok iş düşüyor. Bir elinizi joystickde, bir elinizi klavyede çok zor olacaklır.

Oyun bundan sonra kendinize bir Roster Disk yapmak istiyp istemediğinizi soruyor. Eğer istemiyorsanız herhangi bir tuşa basın ve karşınıza gelen pilot listesinden herhangi bir kişiyi Esc ile silin ve kendi adınız yazın. Daha sonra bunu Return ile seçebilirsiniz. Ama eğer Murat gibi egolarınızdan kurtulamazsınız ve aldığınız madalyaların her zaman gözünüzün önünde olmasını istiyorsanız, disk driveınıza boş bir disket koyun

Bundan sonra görev seçimine geliyorsunuz. Burada mevcut olan görev, iyi bir görev değil. Bu yüzden "Change Assignment" diyerek dört senaryodan birini seçin. Bu senaryolar şöyle.

Libya: Klasik Reagan-Kaddafi hikayesi. Terorizmi desteklemekte ısrar eden Libya'ya caydırıcı saldırılar yapılması gerekiyor. Rusya'dan aldığı silahlarla oldukça modernize olmuş Libya savunmasının çok kayıba sebep olacağını kestiren Amerika bu yüzden görevlerde Stealth uçaklarını kullanıyor.

İran Körfezi: Dünya terörizminin en önde destekleyicisi olan İran'a gözdağı vermek için Amerika körfezdeki uçak gemilerinden ve Suudi Arabistan'dan kalkan Stealth uçakları İran üstlerini bomba ar

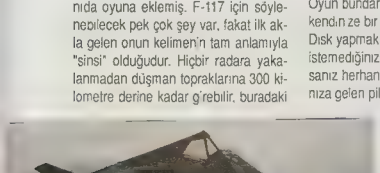
Norveç: Rusya'ya karşı bazı Stealth uçuşlarına ihtiyaç vardır. Aslında bu iyi bir savaş senaryosu değil ama soğuk savaş için biribir.

Avrupa: Dünyanın en büyük askeri gücü olan Varşova Paktı'na (Microprose biraz geriden geliyor galiba) saldırma görevleri için Stealth uçaklarını kontrol etmeniz gerekiyor.

Senaryo seçiminden sonra savaşın çapı geliyor. Bunlar,

Cold War: Soğuk savaş. Genelde fotoğraf görevleri gerekiyor.

Limited War: İki ordu birbirine girmeye hazır durumda. Genelde fotoğraf görevleri alıyorsunuz ama bazen hedeflere saldırmanız da gerekiyor.



herhangi bir hedefi vurabilir, şaşkın bir şekilde kendisine füze kilitlemeyi çalışan SAM personelini şaşırtabilir ve da-

Conventional War: Sıcak savaş çoğu görev düşman birliklerinin yokedilmesine dayanıyor.
Bundan sonraki seçim görev cinsini belirleminize yarıyor.
Air To Air Missions: Hava savaşı görevleri.
Strike Missions: Yer hedeflerine saldırma.
Air To Air Training: Hava savaşı eğitimi.
Strike Training: Yer hedefine saldırı eğitimi.
Biliyorum seçimlerin sonu gelmiyor ama devam etmelisiniz. Önümüzdeki seçim düşman derecesi.
Green Opponents: Çağdışı silahlarla donatılmış, refleksleri zayıf düşmanlar.
Regular Opponents: Modern silahlarla donatılmış, uzman olmayan düşmanlar.
Veteran Opponents: Modern silahlarla donatılmış, ama hata yapabilen düşmanlar.
Elite Opponents: Son model silahlarla donatılmış, süper zamanlaması olan düşmanlar.
Son seçim ise inişlerin zorluğu.
No Crashes: Uçağınız yere çarpsa bile parçalanmıyor. Fakat önceden bir yara alıp düşerseniz ölüyorsunuz.
Easy Landings: Kolayca inebilirsiniz. İnmek için havaalanını doğrulayın, F-19 ile ILS (Instrumental Landings System) iniş bilgisayarını açın. Flapları açın altıya basarak tekerlekleri çıkarın, hızınızı düşürün ve çok dik olmayacak bir açıyla inin. Sıfır'le Break'i açın.
Realistic Landings: Gerçek uçak kullanıyormuşcasına hızınızı azaltın, flapları ve tekerlekleri açın. Uçak hızı azaldığı için alçalırken burnunuzu hafif kaldırın ve yere ilk önce arka tekerler dokunsun.
Oyun bundan sonra ikinci diski istiyor ve size görevinizi anlatıyor. Buradaki harita üzerinde T harfi kalkacağınız yeri, P harfi ilk hedefinizi, S ikinci hedefinizi, C ise ineceğiniz yeri belirtir. Haritanın sağ üstünde görevinizi yazıyla belirtir. Burada dikkat etmeniz gereken iki şey var. Birincisi her iki görevinde "photograph" olmaması, ikincisi görevinizde verilen saatler ve hedefiniz. Örneğin, hedefiniz radarsa "Harm", gemiyse "Harpoon" almalısınız. Alttaki seçenekler ise New Mission, (Yeni Görev) Radar Sites, (Radar İstasyonları) Missile Ranges, (Füze Menzilleri) Airbases, (Havaüsleri) Exit Briefing, (Brifing'i bitirmek). Exit Brifing'i seçtiğinizde kendinizi silahlandırma ekranında buluyorsunuz. Şu ana kadar bir simulasyonda gördüğüm en çok silah çeşidi bu oyunda var. Silahlar ve bir tankımda kaç tane bulunduğu şöyle:

FÜZELER

4 x Aim 9m Sidewinder: Havadan havaya ısı güdümlü 17 kilometre menzilli füze. Hava savaşlarının en iyisi.
3 x Aim 120 A Amraam : Havadan havaya ısı güdümlü 32 kilometre menzilli füze. Pek kullanımlı değil, ama uzun

menzili işe yarayabilir.
1 x AGM-88 A Harm: Radara kilitlenen füze. Dolayısıyla radarlara karşılı çok etkili. 20 kilometre menzilli
2 x Penguin-3 ASM: Gemiy karşı en etkili silah 32 kilometre menzilli.
1 x AGM-84 A Harpoon: Havadan gemiye karşı kullanılan silah. Tek olduğu için tavsiye etmem.
2 x AGM-650 Maverick: Her simulasyonda olduğu gibi tüm yer hedeflerine karşı en etkili silah.
2 x GBU-12 Paveway: Lazer güdümlü bomba, fakat füze gibi atılıyor ve yavaş gidiyor. Kullanışsız.

BOMBALAR

2 x MK 20 Rockeye: Güçsuz binalara, yakıt depolarına ve füzelere karşı kullanılır.
2 x Durandal Bomb: Pistleri yoketmek için kullanılır.
3 x MK 82-0 Slick: Gemilere, fuzelere ve yakıt depolarına karşı kullanılır
3 x MK 82-1 Snakeye: Korunmasız binalara karşılı etkilidir
2 x MK 20 Rockeye II: Rockeye'nin gelişmiş modeli
2 x MK 122 Fireye: Rockeye'nin görevleri dışında gemileri vurur.
2 x CBU-72 FAE. Nükler santraller, sığınaklar gibi hedeflere karşı yıkım gücü fazla olan bomba.
2 x MK 35 In Cluster: Depolara, füzelere ve yakıt depolarına karşı en iyi silah.

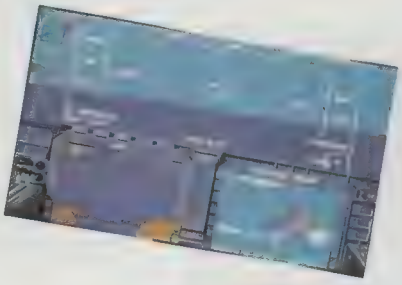
1 x ISCE1 Minele 13: Pistlerin tahribatı için kullanılır.

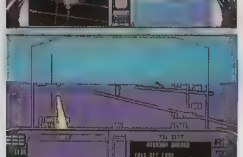
KAMERA

1 x 1,35 mm/IR Camera Gece ve gündüz çekebilen kamera.

YAKIT TANKI

1 x 1900 _BS Fuel: Ek yakıt tankı.
Silahlanmadan sonra şöyle kahvenizi çerken son bir kez daha bir eksiklerinizi kontrol ediyorsunuz ve "Begın Mission" ile göreve geçiyorsunuz. Şimdi uçuş bölümüne geldik. Burada gedikli simulasyonculara bir uyarım olacak. Kokpitinizi gördüğünüz zaman panığe kapılmayın Çünkü bu iki dev ekrandan oluşan kokpit, gerçektende F-117'nin kokpitinin üst kısmı. Fakat aşağı taraflır.





taki göstergeyi almamışlar. Bu yüzden HUD (Head Up Demonstration) ekranındaki bilgilerle yetinmek zorundayız. Bu iki ekran size yetiyor da artıyor bile. Uçuşlarda gene de Autopilot'a güvenin. O sizi sırayla tüm hedeflere götürecektir. Konsulun sağındak kısaltmalar: Radar füzesine (R) yakalandığınızı gösterir, Chaff atmalısınız. Isı güdümlü füzeye (I) yakalandığınızı gösterir, Flare atmalısınız. Elektronik karşı önlemler, (ECM) düşman uçağının sizi kilitlemesini zorlaştırır, fakat durup dururken kullanırsanız radara yakalanırsınız. Decoy, (DCY) yani radarı yanıltıcı alet att ğınızı belirtir. (BAY) silah kapaklarınızın açık olduğunu belirtir. Kapaklar kapalıyken silahları ateşleyemezsiniz. Soldaki (AUTO) otomatik pilotun (GEAR) ise tekerleklerin açık olduğunu belirtir. Head-Up ekranında ise sağda yüksekliğiniz, solda hızınız verilmiştir. Şimdi kara ve hava hedefleri için bazı ipuçları vermek istiyorum.

HAVA SAVAŞI İÇİN:

F2'ye basın ve HUD'ın altında air to-air yazısını görün. Havadan havaya herhangi bir silah seçin. Etrafınızda trackcam ile hedef arayın. Hedefi bulunca hedefin altında belirtilen heading'e dönün ve onu kare içinde görüp HUD'ın içine alın resmin üzerine "Missile Lock" yazısı çıkınca kapağı açarın ve füzeyi bırakın. Eğer hedef değiştirmek istersenız B tuşunu kullanın. Evet gördüğünüz gibi bu kadar basıt. Neden mi? 20 yüzyılın savaşı bu, füzeyi atıyorsun, dönüp başka şeyle uğraşıyorsun.

HAVADAN YERE:

F2 ile Air-ground moduna gelin ve havadan yere bir silah seçin. Hedefinizi bulun ve vurun. Yalnız dikkat etmeniz gereken şeyler doğru hedefle doğru silahı kullanmak ve hedefleri doğru sırada yok etmektedir. (Primary ik, Secondary ikinci) aynı zamanda radarların civarında da fazla dolaşmayın, gene.de rotanızı radarların uzağından geçirin. Kullandığınız uçaklar bombardıman uçağı olduğu için çok çabuk STALL olıyorlar, onun için hızınızı fazla azaltmayın.

İNİŞLER:

Trackcam kameranızı ayarlayarak piste doğru olarak yaklaşın. Mutlaka flaplerinizi açmalısınız. Hızınızı mümkün olduğu kadar düşürün. Hız göstergenizin yan tıdaki kırmızı çizgi tepeye ulaştığında STALL olursunuz. İnerken yavaş yavaş alçalmalısınız. Yüksekliğiniz hızla düşerse çakılırsınız. Tekerleriniz yere değer değmez frenleri açın ve motoru durdurun.

Oyunun en iyi tarafı da bir nişin'zden (veya çakı ışınızdan) sonra mükemmel grafikler çıkarması. Buradan Microprose'un hala Pirates, Red Storm Rising gibi oyunların etkisinde olduğunu çıkarabiliriz.

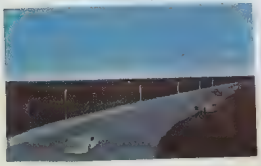
Oyunun tümü hakkındaki yorumlara gelince: Oyun genelde iyi düzenlenmiş fakat çoğu şeyi otomatik yaparak pilota çok az iş bırakıyor. Bu sebeple oyun zamanla insanı sıkabiliyor. Microprose 3 boyutu iki kez denedi, 1.cisi olan Gunship (grafik açısından) tam bir fiyaskoydu, ama bu kez Microprose mükemmel bir grafik anlayışına ulaşmış. F-19 benim gibi okuldan bunalan öğrenci pilotlara iyi bir deşarj alanı oluşturabilir. Her zaman olduğu gibi iyi uçuşlar, iyi avlar. Ha unutmadan sakın aklınızdan çıkarmayın altınızdaki yarım milyarlık uçaklarla düşerseniz Amerikan Hava Kuvvetleri öbür dünyada bile sizin yakanızı bırakmaz.

KEMAL DENİZ AKSOY

KLAVYE ÖRTÜSÜ

ESC: Görevden çıkma
SHIFT+F1: Arkadan bakış
SHIFT+F2: Arkadan uzaktan bakış
SHIFT+F3: Yandan bakış
SHIFT+F4: Füzenin gidişini izleme
SHIFT+F5: Arkadan bakış
SHIFT+F6: Düşmanı görme (Trackcam'deki)
SHIFT+F10: Paraşütle atlama
F1: Kokpite dönme
F2. AIR AIR, AIR-GROUND, NAV arasında seçim.
F3. Haritayı kısa menzilli krokiye değiştirme
F4. Trackcam'daki düşmanlar hakkında bilgi
F5: Silahlar
F6. Uçağın aldığı zararlar
F7: Rotalarını seçme
F9: ILS iniş bilgisayarı
F10: Emirler
<-: Makinalı top
1: Flare
2: Chaff
3: IRS
4: ECM
5: Decoy atma
6: Tekerlekler
7: Autopilot
8: Silah kapaklarını açma kapama
9: Flaplar
0: Brake (fren)
+: Hızı azaltma, çoğaltma
RETURN: Füze atışı
SPACE: Silah seçimi
Z: Harita/krokı küçült
X. Harita/krok. büyült
/: Trackcam ileri
.: Trackcam geri
,: Trackcam sağ
M. Trackcam sol
ALT+ "-": Hızı aniden sıfıra indirme
ALT+"+": Hızı aniden kokleme
ALT+Q. Görevi bitirme
ALT+I: Haritadaki uçağınızı yukarı doğru ilerletme
ALT+J: Haritadı uçağınızı sola doğru ilerletme
ALT+K Haritada uçağınızı geriye doğru ilerletme
ALT+L: Haritada uçağınızı sağa doğru ilerletme
ALT+T: Oyunu training yapma
ALT+N: Gece uçuşu
ALT+P: Pause
ALT+Z: Acceleration açma
ALT+Y: Acceleration kapama
Yön tuşları: Kontrol
Numerik klavyede 0: Kontrol hassasiyeti
SHIFT+/: İleri bakma
SHIFT+.: Geri bakma
SHIFT+,: Sağa bakma
SHIFT+M: Sola bakma

NASCAR (National Association for Stock Car Auto Racing) pistleri, 300 km'leri aşan hız, motor gürültüleri, işte bu yazı bunlardan bahsediyor. Tom Cruise da Paul Newman gibi araba yarışlarına meraklı bir aktör 86 Daytona yarışına katıldıktan sonra Tom bu yarışla ilgili bir film yapmak istemiş. İşte Days of Thunder filmi bu tutkunun ürünü. Bizim oyunda filmin yapımcıları Nascar'ı razı etmek için çok uğraşmış ve sonunda Tom'un Chevy (Chevrolet'in argosu) Luminasının yarışlara katılmasına izin vermiş. Çekimler Phoenix'te gerçekleştirilmiş Tom arasıra arabayı kendi bi-



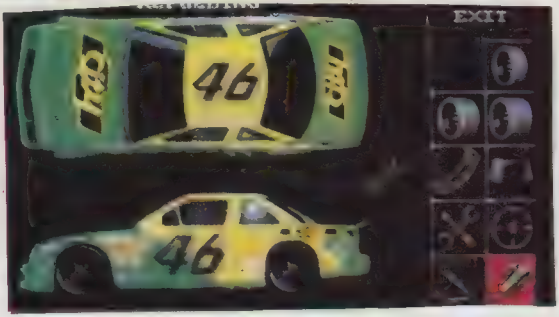
le kullanmış. Film gerçekten Arabalarla bir Top Gun'

Oyuna gelince her halde araba yarışı olduğunu anlamak için dahı olmak lazım değil. Sistem aynı Hard Drivin'in ki gibi, bütün pist ve arabalar 3 boyutlu olarak yapılmış. Başlangıçta yarışa katılacak araba sayısı, detayları, turları ayarlayıp kualifikasyon yarışına giriyorsunuz. Burada yapacağınız derece yarışa başlama sıranızı belirtiyor.Yapacağınız 1. pozisyona girince Q'ya basmak, böylece yarışa 1. sıraaa başlayabilirsiniz. Yarış başladığın da bütün arabalar sırayı bozmadan starta kadar gitmek zorunda, bayrak yeşil olduğunda ise ses hızını zorlamaya başlayabilirsiniz. Fonksiyon tuşlarından arabanızın binbir türlü görüntüsü alınabiliyor, en enteresanı ise Cruise görüntüsü bayağı iyi yapılmış bir grafik. Pistlerin görüntüsü vedereceniz ek görülebiliyor

Yarışa gelince pek öyle farklı birşey yok, aynı şeyler. Yarış boyunca arabanız bir çok hasar görebilir, diğer arabalarla ufak sürtüşmeler, duvara sıkışmalar vb Bu yüzden arabanızın servis görmesi lazım. Pit-stopa girdiğnizde 46 numaralı servise girmeli'siniz, burda tekerleklerinizi değiştirebilir, frenleri düzeltebilir, parçalanmiş parçaları değiştirme, camları temizleme gibi servis verebilirsiniz

Oyunun grafik, ses, oynanabilirlik bakımından bayağı iyi. Filmi ünlü diye baştan sağma yapılmamış. Çok iyi bir yarış oyunu. Ama size tavsiyem oyunu almak değil, filmi seyrettikten sonra almak. Biraz bekleyin, filmi seyredin,çıkışında da gidip evinizde filmi tekrar yaşayın Days of Thunder, şimşek gunler.ni (yarış günü için kullanılan argo) evinizde yaşayın.

Emre IŞIKLAR



AMIGA

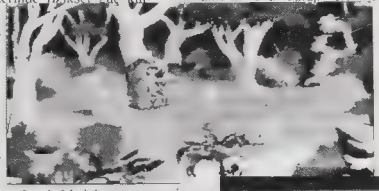
TANITIM

MAÇ

ADVENTURE

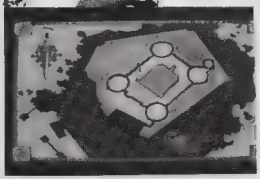
STRATEJİ—SİMULASYON

Merhaba, gene ben! Kimi bekliyordunuz bilmiyorum ama bu ay herzamankinden daha fazla beraber olma imkanına kavuştuk. Bu ay aynı zamanda bana gönderdiğiniz mektuplardan bölümler yayınlama fırsatı da buldum... Şimdi yavaş yavaş sayfaları sayın bakalım: BİİR, İKİİİ, ÜÜÜÇ, DÖÖÖÖRT! Gördününüz mü, Adventure köşemiz bir sayfa daha artı. Önce şunu anlamanız gerekiyor, bu artışın benim bazı dergi elemanları (mesela **Şahin**) üzerinde fiziksel suç kullanmamla veya direktör olmamla (Bakınız görevini kötüye kullanma) hiç bir alakası yok. Bunun tek sebebi sizin göstermiş olduğunuz ilgi. Bu kadar mektup yazmaya devam ederseniz gözlerim bozulacak. Olsun, ben razıyım, şunun şurasında 10 sayfaya ne kaldı ki.....



Şimdi gelelim bu ayki oyunumuza: Bilin bakalım bu oyun hangi firmaya ait, tabii ki **SIERRA**'ya. Zaten adventure piyasasında sürekli oyun çıkartan başka kimse kalmadı. Bu inceleyeceğimiz harikaları ise: **CONQUESTS OF CAMELOT**. Bir de Iceman var ama o konumuzla alakalı değil çünkü geçen ayın yarısı boyunca bu oyunla uğraştım ama sonlarına doğru takılıp kaldım. Siz takılınca bana yazıyorsunuz, ben kıme yazayım. Neyse bu konuya yazının sonunda tekrar döneceğiz, şimdi konumuz Camelot...

Bir zamanlar verimli ve huzur dolu olan krallığımızda şimdi açlık ve bela kol gezmekte. Bunun sebebi ise Kraliçe Guinevere ve Sir Lancelot arasındaki yasak aşk (cık cık). Bu uğursuzluğa son vermenin tek yolunun The Holy Grail'i (evet Indiana Jones'taki Holy Grail) bulmak olduğunu anlıyorsunuz ve en güvendiğiniz üç şovalyeniz olan Lancelot, Galahad ve ve Gawaine'ni onu bulup getirmek üzere görevlendiriyorsunuz. Aradan aylar geçiyor ve ne şovalyeler ne de Holy Grail geri gelince siz de bu salakların bu işi başaramıyacağını anlıyorsunuz ve hem onları kurtarmaya hem de ış başa düştüğünden Holy Grail'i kendiniz bulmaya karar veriyorsunuz.



Şövalyelerden herbiri ayrı bir yerde hapsolmuş durumda. Öncelikle onları kurtaracaksınız. Sir Lancelot, yani bütün belalın kaynağı, buzlar ülkesinde, Gawaine manyak bir rahibin eline düşmüş. Sir Galahad ise en son ülkeyi terk ederken görülmüş. Ancak onları bulduktan sonra Holy Grail'i aramaya başlabilirsiniz.

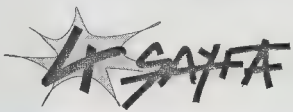
Oyun sistemi olarak Sierra Camelot'ta belkı de en büyük hatalarını tamir etmişler. Artık oyunda bir yerden bir yere gitmek için yüzlerce ekran geçmek zorunda kalmıyorsunuz. Harita üzerinde karakterinizi istediğiniz yere getirdikten sonra RETURN'e basıyorsunuz ve o ekrana gitmiş oluyorsunuz. Larry'de tam Patti'yi kafaladıktan sonra biraz içki için yarım saat yol almanın acısından böylece kurtulmuş oluyoruz.

Sierra oyunu hazırlamadan önce konuyla ilgili geniş bir araştırma yapmış. Edebiyatın meşhur King Arthur efsanelerini derinlemesine incelemişler. Atmoster olarak kaçırılmaması gereken bir oyun ama ne yazık ki 6 disk ve 1 Megabyte. Bu zevki tadabilmek için kesenin ağzını biraz açmanız gerekecek.

Şimdi geldik mektuplarınıza.....

KAKTÜSLER SİVRİDİR..

Değerli 64'ler,



"Derginizi üç aydır alıyorum... Benim sorunum King's Quest III'te kaktüsü alamamak. Ne yapsam başaramadım. Bir de Space Quest II'de insan avcısının kafesinden çıktıktan sonra ipi alıyorum ama daha fazla ilerleyemiyorum. Son olarak ta Police Quest'te kız arkadaşımı hapisten kurtarmak için ne yapmalıyım....."

ABDULLAH ŞEN, VAN

MAC: Gene Metallica diyarından bir mektup aldım, Abdullah, dergimizi kısa bir süredir okuduğun belli oluyor çünkü **SPACE QUEST** 'in tam çözümünü 22. sayımızda yayınlamıştık. Gene de senin için tekrar veriyorum. İpi aldıktan sonra yukarı doğru ilerlensen ölürsün, onun için bir kez yukarı gittikten sonra sola doğru devam et ve köprünün üzerine çık ve tam ortaya gelince aşağı in: CLIMB LOG, TIE ROPE TO LOG, CLIMB DOWN. Daha sonra sallanarak sol yanğa geç: SWING. King's Quest III'te kaktüsü almak için öncelikle doğru kaktüsü bulmalısın. Nasıl anlatabilirim bilmiyorum ama topa benzeyen kaktüsü bulunca TAKE CACTUS de.. Bu oyunun tam çözümünü pek yakında dergimizde bulabilirsin. Police Quest'te arkadaşını hapisten çıkarabilmek için onu operasyona yardım etmesi için ikna etmelisin: HELP OPERATION. Onu kurtardıktan sonra hak ettiğin öpücüğü almayı sakın unutma. Bu arada Van'dan aldığım mektupların sayısının beni oldukça şaşırttığını itiraf etmeliyim. Havasından mıdır nedir buradan bir sürü usta adventure'cı çıkıyor.

ESKİ DERGİLERİ OKUSANIZ...

"Sayın MAC,

Future Wars'da tepeme inen tavanı durduran şifreyi bir türlü bulamadım.... Yardım ederseniz sevinirim.

TANKUT TAYLANISTANBUL"

MAC: İşte gene eski sayılarda açıkladığımız bir oyunla ilgili bir soru. Ya sabır diyerek cevaplıyorum (LÜTFEN ŞU ESKİ SAYILARA BİR GÖZ ATSANIZ) . Aradığın şifre 40315, onu bulmak için ofisteki kütüphanenin alındaki dolaptaki daktiloyu incele.

RÜŞVET:

"Selamlar,

Ben, sizin adventure hakkında yardım ettiğinizi dergide okudum. Ben It came From The Desert II'de hastanedeki kasayı açamıyorum. Bir de bu oyunun birincisinin sonunda ne yapmak gerektiğini bilmiyorum. Eğer yardım edebilirseniz size ufak bir armağan olarak bir kutu Maxell boş disket göndermek isterim."

ŞAHİN LEBLEBİCİ,G.ANTEP

MAC: Vallahi Şahin, senin dediğin iş bir kutu Maxell'e biraz zor olur, gel sen şunu iki kutu yap, o zaman düşünebilirim. Şaka bir yana prensip olarak rüşvet kabul etmiyorum (compact diskler hariç), onun için sorunu ücretsiz olarak cevaplıyorum, It Came II'de kasayı açabilmek için hastanede üstlenen canlıların karıncaya çevirdikleri insanları kurtarman gerekiyor. Bunu yapmak için kafalarıyla antenlerinin birleştiği yere ateş et. Her kurtardığın kişi sana bir numara söyleyecek. Bunlar kasanın şifresini oluşturuyor. Bu kasayı açınca karınca tehlikesini ispat etmiş olacaksın. Birinci oyunda ise yumurtaları yaktıktan sonra ana kraliçe ile karşılaşacaksın. Klik sesini duyunca hemen dışarı kaç. Böylece oyunu bitirmiş olacaksın.

NOT: Diskleri yazının altındaki adrese gönderiver.

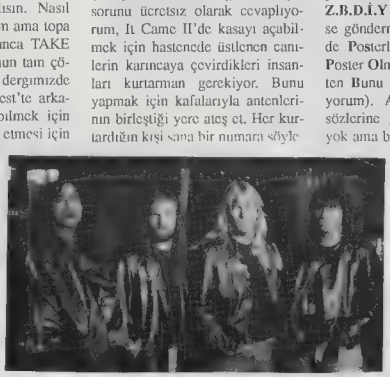
AYIN MEKTUBU

"Sevgili MAC,

En başta METAL SABOTAJ bolumunu canı gonulden destekliyorum. Eğer Abdurrahman Ağabey'i razı edebilirseniz lütfen oyun posterleri yerine Metal posterler verebilirmisiniz.... Bu mektubu OVERKILL dinleyerek yazıyorum..... Eğer Among The Living'in sözlerini yayınlarsanız sevinirim."

KORAY CENGİZ, ANTALYA

MAC: Tesadüfe bak, ben de bu yazıyı **Flotsam&Jetsam** dinleyerek yazıyorum (ama ne yazıkki çevredekilerin zoruyla kulaklıkla). İşte harbi okuyucu böyle olur. Bence yerden göğe kadar haklısın, zaten bu konudaki çabalarım bir süredir devam ediyor, ama sizden de biraz destek bekliyorum. Eğer yeteri sayıda iste mektubu gönderirseniz bunun olmaması için hiç bir sebep yok. Bütün yapacağımız bir kartpostala**E.B.P.B.M.B.P.O.V.B.B.K. Z.B.D.İ.Y** yazıp herzamanki adrese göndermek. (Yani: Evet Bence de Posterlerden Biri Metalik Bir Poster Olmalı ve Ben Bu Kartı Zaten Bunu Desteklemek İçin Yazıyorum). **Among The Living**'in sözlerine gelince şu anda bende yok ama bunları bana ilk gönderen okuyucumuz bazı kasetler kazanabilir, ona göre.



GENE O!

"Sayın Murat Adanç,

Bu ayki yazımda(!) yine Island of Lost Hope hakkında soru soracağım (süpriz oldu galiba!!!!).

1) Top güllelerini sandala koyunca sandal neden batmıyor. Bir de kuş tüyü mü lazım acaba. (ha ha ha ne espri be!!!)

2) Öteki adaya gitmek benim için bir hayal galiba.

3) Siz de Fenerbahçelimisiniz?

4) Adventure'ların grafikleri-

ni printer'a b asabilirmiyim?

5) En Büyük Metal!

6) En Büyük Metal!"

ZİYA AŞKAR, ISTANBUL

MAC: Ziya bu ayda beni merakta bırakmayarak üç mektup daha yazdı. Kız arkadaşım bana bu kadar mektup yazsa çok daha mutlu bir insan olurdum herhalde. Tabı her zamanki gibi genel olarak Island of lost hope hakkında. Seni daha fazla beklet meden sorularını cevaplayayım bari.

1) Eğer herşeyi doğru yaparsan sen sandala bindiğinde korsanlar seni kovalamak için diğer sandala doluşuyor ama koyduğun gülleler sayesinde denizin dibını boyluyorlar.

2) Geminin adaya varmasını sağlamak için korsandan aldığın com'i suda birşeylerin yüzdüğü yerde atmak. Böylece sudan çıkan bir peri istediğini gerçekleştiriyor. Biraz saçma olduğunu biliyorum ama tek yol bu.

3) Evet, ben de Fenerbahçeliyim!

4) Amiga'yı resetlediğinde ekranda o anda ekranda bulunan grafik hafızada kalır. (Bazılarında). Daha sonra **3RDDAY** veya **IFF Graphics Searcher** gibisinden bir programla bu grafikleri diske kaydedip Deluxe Paint'le kullanabilirsin. Buradan ise printere çıkış alabilirsin (tamam artık printer'in olduğunu bütün Türkiye öğrendi), ama kalite konusunda garanti veremem.

7) Bence de

8) Bence de

NOT: Lütfen telefon numaranı yaz da you-know-what hakkında konuşalım.

AYIN MEKTUBU 2

"Sevgili Mac,

Elimde kılıcım, göğsumde zırhım, bilmemne kasabasına koruculuk yapıyorum ve kasabama saldıran canavarları eziyorum, kesiyorum, olduruyorum, işkence ediyorum, NHA HA HA HA!!!..... Okullar açıldı ve ben büyülerden hayli uzak kaldım. Okula peleerin ve kılıçla gitmek yasak, medeniyetsizler! Size bazı sorularım var:

1) AMOS'u açıklarmısınız?

2) Piyasada herhangi bir adventure yapım programı var mı?

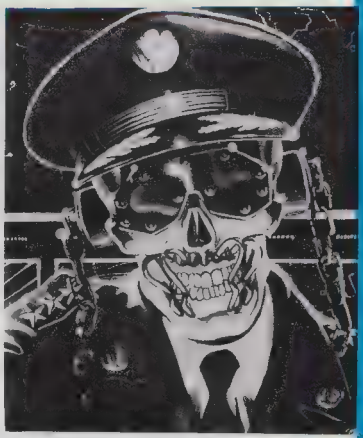
3) Personal Nightmare'in 3. disketini yeni aldım ve ne yapacağımı şaşırdım. Konusunu bilmeden dolaşmak çok saçma!

4) Neuromancer'da havyar'ı nasıl alacağım.

AHHH! Bir anlık zaafımdan yararlanan kanatlı canavar pencelerini gögsüme geçirdi. Kağıdı yere attım ve yaratığın kafasını uçurdum. Yıllar geçecek ve parşomen kağıdının üzerine PTT merkezi kurulacak. Postacının biri dolabını temizlerken o kağıdı bulacak ve siz de bu mektubu alacaksınız. Kahramanların işi gerçekten zor."

ORKUN PEŞİNCİ, ISTANBUL

MAC: Orkun, herzamanki gibi çılgın mektubunla beni hayretlere düşürmeyi başardın. Eğer yolsuz kalırsan garip romanlar yazarak milyonlar kazanabilirsin. Allahtan bu sefer sorularının hepsinin cevabını biliyorum, bir gün kılıcın ve pelerininle seni kapımda görmek istemem.

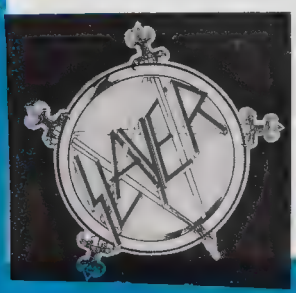


1) **AMOS**'u açıklamasına açıklarız ama ansiklopedi şeklinde olur herhalde çünkü programın manual'ı 300 küsür sayfa.

2) Biraz araşsan tozlu rafların birinde **GRAPHIC ADVENTURE CREATOR** diye bir program bulabilirsin. Ama yapabileceğin oyunların kalitesi sınırlı olur. Umarım kendi yaptığın oyunda takılıp benden yardım istemezsin.

3) Şimdii, **Personal Nightmare**'de bir gün annenden garip bir mektup alıyorsun, ve ona yardım etmek amacıyla Tnyham Cross adlı köye gidiyorsun. Oraya vardığında seni bekliyor olması gerekken annenin teyzeni ziyarete gittiğini öğreniyorsun, tabii sen bu numarayı yemıyorsun. Bir süre sonra bu köydeki insanların çoğunun kara büyüye (sanırım senin ana hobin) takıldıklarını anlıyorsun. Amacın köydeki masum insanları bu kişilerin elinden kurtulmak.

4) Havyarı almak için GL klübüne git ve SHIVA'ya Cryptology Chip'i sor. Ondan chip'i al ve kullan. Modem'le Cheap Hotel'in bilgisayarına gir, umarım kodu bul-



muşsundur (... cond level), ve onl... ra olan borcunu sıl. Daha sonra otele giderek oda servisinden hav... yarı al.Umarım size yeterince yardımcı olmuşumdur, şimdi biraz başka muhabbetlerle ılgılenelim.

Ne demış atalarımız, canını al abi ama **IRON MAIDEN** posterimı alma. Ne kadar doğru bır laf, ama sanırım bır kerelık bu kuralı bozabılırız. Yazının başında da dediğım gibi geçen ayın çoğunu **ICEMAN** oynayarak geçırdim. Sanırım biliyorsunuzdur, bu oyunun amacı kaçırılan büyükelçiyı kurtarmak. işte ben binbirtürlü beladan sonra dünyanın öbür ucuna gidip bu adamı buldum, muhafızları bayılttım ve adamın ıplerını çözdüm. Şımdi tek problemim bu salağın beni takip etmesini sağlamak. Gel de sinir olma, o kadar beladan sonra adam oturmuş benle muhabbet ediyor. Bu problemime yardımcı olan arkadaş bir adet Iron Maiden posteri sahibi olabilir. (Eğer asitçiyse 2 şışe sülfirik asit, kulaklarına döksün dıye.)

Bu sayfalarda gördüğünüz garip görünüşlü adamlar, **QUIREBOYS**. Geçekten son zamanların en iyi R'n'B grubu. Bu grubun kasedi ülkemizde bulabılirsiniz, mutlaka alınması gereken bir kaset. Yok ben bunu sevmem diyorsanız piyasadaki kasetlerin tanıtımını **MAC MÜZİK** sayfasında bulabilirsiniz. (Reklamları izlediniz.)

Köşemiz geçen ay boyunca Adventure'larla uzaktan yakından ılgisı olmayan bir dolu mektup aldı. Kiminiz kafa ayarının nasıl yapıldığı, kiminiz falanca arcade oyunundakı robotu nasıl geçeceğinizi, kiminizde sivilcelerden nasıl kurtulabıleceğinizi soruyorsunuz. Resmen **GUZİN ABLA** pozisyonuna duştüm. Yardım etmek ısterdim ama size bu köşede cevap verme imkanım yok (Zaten ne sivilcelerin çaresini biliyorum, ne de kafa ayarı yapabiliyorum. Yapabılsem önce kendi kafamı ayarlarım). Gene de yazmaya devam edin, yeterince mektup gelince Güzin Abiniz size ayrı bır koşede cevap vermeye çalışacak.

Bu arada gönderdıkleri ıpuçları için **Volkan Kocabalkan**'a (İTÜ ne tarafa düşıyogardaş?), **Umıt Yıldır**'a (senın için **Castle of Terror**'u baştan oynuyorum, bıraz sabır), **Kerem Çetinel**'e, **İbrahim Oztop**'a, yardımlarınız gerçekten makbule geçti.

Gıtmeden önce son bir kıyak, **OPERATION STEALTH**'i bıtırebilmek için denizaltı'dan sonra bir ekran aşağı (bu olmazsa bir ekran sağa), gidın ve yosunları teker teker inceleyin. Bulduğunuz şeyi son ekranda bombanın üzerinde kullanın. Bulacağınız şeyin yeri her oyunda değişiyor, bana kızmadan önce biraz arayın.

Baktınız canınız sıkılıyor, bir adventure'da takıldınız, lanet olası uçağınız bir türlü inmiyor, veya düşmanlar ordularınızı ezip geçiyor, o zaman hemen bana yazın. Bunlardan hiçbiri olmuyorsa yine de yazın. Adres Not'un üstünde. Sonra adresi bilmıyordum falan diye bahaneler uydurmayın sakın.

MURAT ADANÇ
Maşuklar Yokuşu 2/2
80690 Beşiktaş, IST.

Not:: The Rıp, mektubun dergıdekilerin eline geçti (gerçekten benim suçum değil). Yerinde olsam bayağı uzak bir yerlere kaçardım. Şahın seni doğrayacak. Benden söylemesi.

DAMAGE INCORPORATED by METALLICA

DEALING OUT THE AGONY WITHIN
CHARGING HARD AND NOONE'S GONNA GIVE IN
LIVING ON YOUR KNEES,CONFORMITY
OR DYING ON YOUR FEET FOR HONESTY
INBRED, OUR BODIES AS ONE
BLOODY, BUT NEVER CRY SUBMISSION
FOLLOWING OUR INSTINCT NOT A TREND
GO AGAINST THE GRAIN UNTIL THE END
BLOOD WILL FOLLOW BLOOD
DYING TIME IS HERE
DAMAGE INCORPORATED
SLAMMING THROUGH, DON'T F**K WITH RAZORBACK
STEPPING OUT? YOU'LL FEEL OUR HELL ON YOUR BACK
BLOOD FOLLOWS BLOOD AND WE MAKE SURE
LIFE AIN'T FOR YOU, AND WE ARE THE CURE
HONESTY IS MY ONLY EXCUSE
TRY TO ROB US OF IT, IT'S NO USE
STEAMROLLER ACTION CRUSHING ALL
VICTIM IS YOUR NAME AND YOU SHALL FALL
BLOOD WILL FOLLOW BLOOD
DYING TIME IS HERE
DAMAGE INCORPORATED
WE CHEW AND SPIT YOU OUT
WE LAUGH, YOU SCREAM AND SHOUT
ALL FLEE, WITH FEAR YOU RUN
YOU'LL KNOW JUST WHERE WE COME FROM
DAMAGE INCORPORATED
DAMAGE JACKALS RIPPING RIGHT THROUGH YOU
SIGHT AND SMELL OF THIS, IT GETS ME GOIN'
KNOW JUST HOW TO GET WHAT WE WANT
TEAR IT FROM YOUR SOUL IN NIGHTLY HUNT
F**K IT ALL AND F**KING NO REGRETS
NEVER HAPPY ENDINGS ON THESE DARLK SETS
ALL'S FAIR FOR DAMAGE INC. YOU SEE
STEP A LITTLE CLOSER IF YOU PLEASE
BLOOD WILL FOLLOW BLOOD
DYING TIME IS HERE

DAMAGE incorporated

MAC

DEMON'S WINTER

Bu seferki FRP'miz hem Amiga'cılara hem de disket sahibi Commodore'culara hitap ediyor. Aradaki en büyük fark doğal olarak Amiga'nın grafik üstünlüğü. Eğer oyunda grafiğe önem veriyorsanız bu oyun size göre değildir. Komutlar ve oyunun konusu aynı.

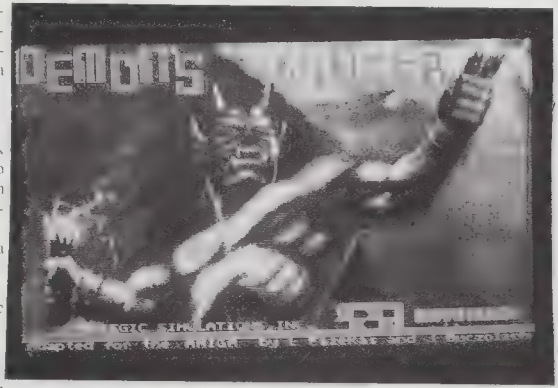
Oyun güzel bir şeytan grafiği ile yüklendikten sonra üç seçenekli ana menüyle karşılaşıyorsunuz. İlk seçenek olan "Go Adv" ile en son kaydedilmiş grupla yola çıkarsınız. "Character Utilities""le karakter hazırlarsınız. Karakter menüsüyle karakter yapabilir, silebilir veya tüm partiyi silebilirsiniz. "Create" seçeneğiyle karakter yapıp kendi partinizi kurabilirsiniz. (En fazla 5 kişi yapabilirsiniz.) İlk olarak ırk'ı seçiyorsunuz. Bu ırkların birbirinden farkları özelliklerinin 1 veya 2 puan yüksek olmasıdır. Mesela Elf'ler daha zekidir.

- Human
- Elf
- Dwarf
- Dark elf
- Troll

Daha sonra size karakterinizin özellikleri gösteriliyor. Pool of Radience yazısını okumuşsanız bu özelliklerin çoğunu bileceksiniz.

STR. Karakterinizin gücünü gösterir. Ne kadar iyi vurduğunu, yaptığı hasarı ve ne kadar ağır ve güçlü silah kullanabileceğini gösterir. Mesela 18 str'li bir karakter Two Handed sword gibi büyük ve çok hasar yapan silahı kullanabilir.

INT: Zekasını, ne kadar büyü yapabileceğini ve ne kadar kabiliyet öğrenebileceğini gösterir.



DEX: Çevikliğinizi ve ne kadar zor vurulduğunuzu gösterir.

SPEED:Hızınızı gösterir. Yani bir hamlede yaptığınız hareket sayısını gösterir. Savaşta hareket yönünü ayarlamak 1 hamle, ilerlemek 2, saldırmakta 3 hamleyle yapılır.

ENDURANCE: Bu ise adamınızın dayanıklılığını ve bünyesini gösterir. Ne kadar yüksekse adamınız Hp'den o kadar çok bonus alır.

Eğer özellikler düşük gelmişse her özelliğiniz için iki defa daha zar atma şansınız var. Sonuç daha iyi ya da daha kötü olabilir. Daha sonra karakterinizin sınıfını seçiyorsunuz. Karakterler ve özelliklerinin kaç İNT puanına malolduğunu alt tarafta ayrıntılı biçimde yazdım. Yalnız bir karakter sadece iki özellik seçebilir. RANGER: İZCİ

Sword (Kılıç) 2
Axe (Balta) 3
Mace (Topuz) 2
Karate 3
Hunting (Avlama) 1
Monster lore (Canavar tanıma) 2

PALADINE: KUTSAL SAVAŞÇI

Sword 2
Mace 4
Priesthood (Din) 2

View Mind / (Beyin Okuma) 2
MONK: KUTSAL DÖVÜŞÇÜ
Karate 1
Priesthood 4
Potion Lore (Büyülü şurup tanıma) 4
İtem lore (Büyülü eşya tanıma) 6
Monster lore 4
BARBARİAN
Find traps (Tuzak bulma) 3
Berserking 2
Axe 1
Mace 1
CLERİC: PAPAZ
Mace 2
Persuavness (Etkileme gücü) 2
Shaman (Şamanlık) 3
Priesthood 3
View Mind 4
THİEF: HIRSIZ
Sword 3
Axe 3
Mace 1
Detect traps 3
Disarm traps (Tuzakları temizleme) 1
SCHOLAR: BİLGE
Tactics 1

Weapon lore (Silah tanıma) 3
Potion lore 2
İtem lore 4
Monster lore 2
SORCERER: BÜYÜCÜ
İllusion 3
Summoning (Çağırma) 5
Potion lore 4
İtem lore 7
VİSİONİST: GÖRÜNTÜCÜ
İllusion 5
Monster lore 5
View land (Etrafı inceleme) 3
View room (odayı inceleme) 4
İtem lore 2
WİZARD: SİHİRBAZ
WİND runes (Rüzgar büyüleri)
Fire runes (Ateş büyüleri)
Metal runes (Metal büyüleri)
İce runes (Buz büyüleri)
Sprit runes (Ruh büyüleri)
Potion lore
İtem lore

Özellikler ve puanlarından sonra şimdi bu özelliklere bir gözatalım.

Sword, axe ve mace: Bunlar o silah sınıfı içindeki silahları kullanabileceğinizi gösterir.

Karate: Silahsız yakın dövüş tekniği. Monklar için ideal.

Hunting: Avlanma yolu ile kendi yiyeceğinizi sağlıyabilirsiniz.

Monster, potion, item lore: Bu eşyalar hakkında size ayrıntılı bilgi verir.

Priesthood: Bir dine mensup olursunuz. Ve bir savaşta dua ettiğinizde (Pray) kalite bir şekilde tüyersiniz. Yalnız kusuru sizi herhangi bir yere yollar. Yani kendinizi bir adada bulup bilgisayarı kapatmak zorunda kalabilirsiniz.

View Wind: Bu beyin okuma ile size lanetli eşya satmak istiyen satıcıların lanetli silahlarını öğrenebilirsiniz. Onun için yoldan geçen satıcılardan bir şey alırken önce View wind yapın.

Detect Trap: Bununla etraftaki tuzakları bulabilirsiniz. Yalnız bulmak her zaman mümkün olmuyor.

Shaman: Bununla da Şaman Dini'ne mensup olursunuz.

View Land:Bu seçenekle haritadaki belli bir bölgeyi görebilirsiniz.

İllusion: Bununla ilüzyon ya-

WİND RUNES	
Breath of life	5
Freedom	13
Still air	11
Tempest	6
Wind walk	6
Wings	4
Wings of victory	1

SPIRIT RUNES	
Clumsiness	2
Cure poison	9
Heal	1
Resurrect	25
Sanctuary	3
Spirit wrack	20
Transference	3

METAL RUNES	
Armor	2
Break bond	11
Chains	10
Death blade	15
Rust armor	3
Strenght	1

İCE RUNES	
Chill	1
Crystal light	2
Freeze	9
Hail storm	7
Ice shield	3
Slow	3

Gereken	Hasarı :	STR :	Kabiliyet:
DAGGER :	1-3	-	
SMALL AXE :	1-4	-	axe
SHORT SWORD :	1-6	6	sword
MACE :	1-6	7	mace
MORNİNG STAR :	1-7	11	mace

64'ler FRP SPECIAL

FIRE RUNES	GEREKEN MIN. BÜYÜ PUANI
Column of fire	1
Fire storm	10
Flame shield	4
Flame strike	16
Magic torch	3

ZIRH	PAN	PAL	BAR	MON	CLE	THF	WİZ	SOR	VİS	SCH
CLOTH 1	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
LEATHER 2	X	X	X	X	X	X		X	X	
CHAİN 3	X	X	X		X	X		X		
SCALE 4	X	X	X							
PLATE 5	X	X								

ratıklar çağırabilirsiniz. Bununla gelen yaratıklar kısa sürede kaybolur.
Summon: Bununla da gerçek yaratıklar çağırırsınız.
Artık bundan sonra GO ADV seçeneğiyle maceraya geçebilirsiniz. Oyuna başladığınızda oyun ekranıyla karşılaşıyorsunuz. Oyunda ilerlediğiniz haritada etrafı ve sizi kuşbakışı olarak gösteriyor. Nehirler, denizler, bataklıklar ve ormanlar iyi şekilde belirtilmiş. Oyunda sizin grubu bir adamla belirtiliyor. Kamp seçeneğini seçtiğinizde de ortaya bir çadır şeklı çıkar. Oyundaki çalılık ormanlık bölgelerin özelliği sizi yavaşlatmasıdır. Oyunun en büyük özelliği zaman geçtikçe ekranın küçülmesidir. Ekran en küçük haline geldiğinde gece olmuş ve adamlarınız yorulmuştur Bu yüzden otomatik olarak kamp kurarsınız. Karakterlerimizin sahip olduğu özellikleri günde yalnız bir kere kullanabilirsiniz. Mesela günde sadece bir karakter bir kere avlanabilir. Ekranda birçok bina bulunmaktadır. Bunlar şehirler, tapınaklar, gizli inler veya okullardır. Şehirlerden bilgi, malzeme alır veya satarsınız. Eğer dışarısını yeterli görmüyorsanız burada para karşılığı geceleyebilirsiniz. Ve en önemli yararları ise şehirde bulunan Şaman doktorlar. Bunlara yararlarınızı iyileştirebilir, zehirden kurtulabilir, hatta ölmüş adamlarınızı bile canlandırabilirsiniz. Tabii cebinizde yeterince para olması gerekir. Temizlediğiniz canavarlardan eşya ve paraları alın ve tutumlu olun. Fazla para sarfetmeyin ve savaşlarda ölmemeye bakın. Yoksa bütün parayı adamlarınızı canlandırmaya yatırırsınız. 600 veya 700 topladıktan sonra ilk işiniz bir gemi almak olsun. Oyunun başında size tavsiyem üzerinde bulunduğunuz adayı iyice dolaşın. Ve neyin nerede olduğunu öğrenin. Bu dolaşma esnasında birçok savaşlar yapacak para ve puan toplayacaksınız. Tavsiyem ilk başta sağ altta bulunan korsan mağarasına girmeniz. Çok güçlü yaratıkların bulunduğu bu bölgeye adamlarınız güçlenince gelmeniz en akıllıcası. İlk amacınız adamlarınıza silah ve zırh almak olsun. Daha sonra bunları EQUİP seçeneğiyle giydirin. Her karaktere teker teker zırh ve silah giydirmek biraz sıkıcı ve uzun sürecektir. Oyunda size menüler yardımcı olacaktır.
Hareket halindeki size yardımcı olacak komutlar:
Camp: Bu seçenekle kamp kurarsınız. Adamlarınız dinlenir. Büyü puanları tamamlanır. Kamp'ı ekran iyice küçülünce yani görüş mesafeniz azalınca kamp kurun.
Party İnfo: Grup hakkında bilgi alırsınız. Tarih ve durum raporu gibi.
Save Game:Oyunu kaydetmenizi sağlar. Yalnız çok dikkat edin. Oyunu kaydettikten sonra bilgisayarı kapatsanız bile bir daha yüklediğinizde en son kaldığınız yerden devam edersiniz. Mesela gemisiz bir şekilde "Pray" yaptığınız için bir adaya düştüğünüz ve oyunu buradan kaydettiğiniz zaman oyunu her yüklediğiniz zaman buradan başlarsınız bunu için oyuna tekrar başlarsınız.
Land View: Eğer aranızda bir visionist varsa ve bu özelliği varsa etrafı görebilirsiniz.
Kamp Menüsü:
Bununla karakterleriniz hakkında ayrıntılı bilgi alırsınız. Kaç puana ihtiyaçları olduğu, özellikleri, silahları gibi.
Worship: Bu seçenekle inandığınız tanrıya dua edersiniz.
Hunt: Bu seçenekle avlanır ve yiyecek ihtiyacınızı karşılarsınız
Sleep: Dinlenirsiniz.
Reorder: Yürüyüş sırasını düzenlemek için.
Quit: Kamptan çıkmak için.

Equip: Adamlarınıza eşyalarını giydirmek için. İlk önce adamı sonra zırhı sonra da silahı seçin. Eğer silah veya zırh giydirmeyeceksiniz none'i seçin.
Xorsize: Arkadaşlarını veya bir eşyayı kutsamak için.
Use: Bir eşya veya bir şurubu kullanmak için.
Trade: Karakterler arasında eşya değişimi için.
Drop: Eşya bırakmak için.
Savaş Menüsü:
Leech: Şamanların duası.
Pray: Kaçmak için.
Attack: Saldırı.
Cast: Büyü yapmak.
Demons Winter'da oyunun büyük bir bölümü dışarıda geçiyor. Fakat ele geçirebileceğiniz bir şifre ile bir Şaman Tapınağı'ndan derinliklere inebilirsiniz. (Şifre X) burada dikkat edeceğiniz en önemli husus sürekli olarak etrafı araştırmak. Pis bir tuzakla bütün işler sona erebilir. O dehlizden başka ilk başladığınız kara parçasının güney bölümünde bulunan korsan mağarasında da dehlize girebilirsiniz. Burada bir ordu şeytanı yaratıkla çarpışacaksınız. Oyunda en iyi puanı denizde alıyorsunuz. Böylece daha çabuk level atlarsınız.
Demon's Winter FRP'den hoşlananları tatmin edebilecek kalitede bir oyun. Oyunun çok uzun sürmesi zamanla sıkıcı olacağı için çabuk sıkılan birisiyseniz bu oyuna boşuna paranızı harcamayın.
MERT GÖKKAYA

F.C.EVERTON

Futbol takımlarının oyununu yapma furyası aldı başını gidiyor.Manchester United ve Liverpool'dan sonra FC Everton da yapıldı ve ülkemize geldi.

FC Everton adını duyunca joystick'inizi kapıp ekran başına koşmayı düşünüyorsanız hiç heveslenmeyin,bu Kick Off ya da International Soccer Challenge gibi bir oyun değil. .Oyunun konusu sizin bilgisayarın sorduğu soruları cevaplamanız ve bildiğiniz her soru için puan almanız.Bazı yönleriyle Commodore 64'teki A Question of sport'u hatırlatıyor

Oyunu yüklediğinizde ilk olarak size kod sorulacak.Ancak oyunu kıran Nomad of Scoopex sayesinde kod falan karıştırmadan rahatça oynama şansımız var.Şimdi ekrandaki takımlardan herhangi birini seçmeniz istenecek.Daha sonra rakibinizin belirlendiği kura sahnesi var.Bu kısım gerçekten iyi yapılmış.Aynı prosedür maçın evinizde mi deplasmanda mı yapılacağını belirlemek için bir kez daha tekrarlanıyor.

Soruların sayısı oldukça fazla. .İki kez aynı soruya rastlama şansınız çok az.Arada sırada dijitize bir futbolcu resmi ekrana gelir ve size bu futbolcunun kim olduğu sorulur.Bu tip sorular size iki kat puan kazandırır.Şu ana kadar Hugo Sanchez,Gary Lineker,Bryan Robson,Marco Van Basten,Carlos Valderrama,Mark Hughes,Peter Shilton gibi ünlü futbolculara rastladım.Ancak uçuk sorularla karşılaşırsanız kaçmaktan başka çareniz kalmayacak.Bilin bakalım 1903'te üçüncü lig şampiyonu kim oldu ?

Soruları bildikçe skorunuz artar.-Bazı sorular size 2,3 ya da 4 kat fazla puan verir.Ayrıca bildiğiniz her soru sizin takımınızın rakip kaleye ilerlemesini sağlar.-Bilemezseniz top sizin kalenize yönelir.O maçı kazanırsanız bir sonraki tura çıkarsınız ve yeni bir takımla karşılaşırsınız.

Arada sırada maç uzar ve ekstra sorular sorulur.Bu soruları iyi değerlendirmeye bakın .Ayrıca bazen Bonus selection adı altında rastgele bir seçim yapılarak oyuna heyecan katan bölümler mevcut.Bu bölümlerde penaltı,gol,-maçı kazanma,maç iptal gibi seçenekler yer alıyor.Unutmayın,kazandığınız her maç daha fazla skor demektir.Benim rekorum 2345.Bunu az bulabilirsiniz ama oyunu bir kez oynayınca 1000 yapmanın bile ne kadar zor olduğunu göreceksiniz

FC Everton öyle ahım şahım bir oyun değil.Ancak değişiklik arıyor ve futbol kültürünüzü geliştirmek,bu arada eğlenmek istiyorsanız alın.İlk anda nefret edebilirsiniz ama sonra beğeneceğinize eminim.Oyun tek disket ve 512k'da çalışıyor.Oyunu oynarken disketinizin Write Protect'ini açın yoksa oyun takılır.Başarılar!

BAHADIR AKCAN

GENEL:%66

64'ler sayfa 58

GENGHIS KHAN

CONQUEST of LOVE and WAR

Moğol haneda
n bir kurt ile
kadının birleş-
mesinden doğ
du. Onlar Zen-
gis nehrini ge-
çip Onan nehri-
nin kaynağını
buldular. Bunk
han dağında
oturup çoğaldı
lar ve torunla
dünyaya hük
mettiler.

Oyunumuz bu
sözlerle başlı
yor. Koei fir
masının bu
oyunu tıpkı
Bandit Kings
of Ancient China'ya ben
ziyor. Oyundaki amacımız
seçtiğimiz senaryoya göre
değişiyor.İki tür senaryo
var :

1 - Mongol Conquest
(Moğol seferi) Tarih bilgi
niz ne derecede bilemiyo
rum ama ben UMS,Kingdoms of England,Joan of Arc türü oyunlar oynaya-
rak tarih profesörü oldum
çıktım. Bu senaryoda adını duymuş ola-
bileceğiniz Temujin Han'ı yöneterek
Moğolistan'ı ele geçirmeye çalışıyoruz.

2 - World Conquest (Dünyanın fethi) Te-
mujin Han Moğolistan'ı ele geçirdikten
sonra varisleri ülkeyi genişlettiler. Toru-
nu Genghis Khan Avrupa içlerine kadar
ilerleyerek Romalılara dehşet saldı. Bu
senaryoda amacınız seçtiğiniz ülkeye
göre yönettiğiniz karakterlerle o çağda
bilinen tüm kıtaları (Asya,Avrupa,Kuzey Afrika) ele geçirmek.

Oyunu ilk kez oynuyorsanız size Mon
gol Conquest'i seçmenizi tavsiye ede-
rim. Bu senaryoda tecrübe kazandıktan
sonra World Conquest'i deneyebilirsi-
niz.

Temujin Han'ı yönet-
tiğiniz senaryoyu seç-
tiğiniz zaman karşınıza Temujin Han ve
komutanlarının resim
leri çıkar ve bunların
altında özellikleri ya-
zar. Benim size
tavsiyem
Han'ın tüm
özellikleri (yaş
hariç) 120'nin
üzerine gelene
kadar değerleri
değiştirmeniz-
dir. Bu değerler şunlardır :

Age : Karakterin yaşını gosterir
Yaş ilerledikçe karakterin tecrübesi ar-
tar.

Leadership : Karakterin liderlik kabili-
yetini gösterir. Adamlarımıza sözünüzü
geçirmek istersemiz bu yeteneğinizi
arttırmaya bakın

Judgement : Karar verme. Düştüğü za-
man Diplomatik yeteneklerinız düşer.

Planning : Askeri işlerdeki başarınızı
etkiler.

Persusasive: Kandırma,ikna etme yete-
neği. Diplomaside önemlidir.

Physical :Karakterin sağlık durumu.
Seyahat etmenizi veya sefere çıkmanı-
zı zorlaştırabilir.

Military . Karakterin aske-
ri kabiliyetini gösterir.

Bu değerleri
değiştirdiği
nizde karşını
za oyunun
zorluk derece-
sini soran bir
pencere gele-
cek. 1-5 arası
zorluk düzey-
lerini seçebi-
lirsiniz.

Oyuna başla
dığınızda kar-
şınıza harita,-
tarih ve sol ta
rafta yönettiği
niz ülke çıkar. Ülke hak-
kında bilgi (Country Da-
ta) penceresinde şunlar
yer alır :

1 Ülkenin adı ve harita
daki numarası

2 Ülkeyi yöneten kişi ve
resmi

3 Ülkenin en fazla üretti-
ği mal (Special Item)

4 Gold : O ülkede sahip
olduğunuz altın miktarı.
Altın miktarınız sıfır olunca askerleri
niz firar etmeye başlar.

5-Provisions . Sahip olduğunuz yiyecek
miktarı. Sıfır olunca askerleriniz gene
firar ederler.

6-Soldiers : O eyaletteki asker sayımız.
Ancak her bir asker aslında 10 asken
temsil eder. Sahip olduğunuz eyaletler
de az da olsa KESİNLİKLE asker bu
lundurun yoksa orayı kaybetmemek si-
zin için hayal olur.

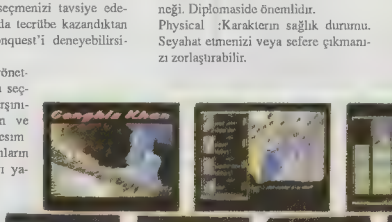
7-Town Builders :Eyaletteki nüfusu art-
turan bir unsurdur

8-Castle Builders :O eyaleti daha iyi sa-
vunmanız için şato inşa eden bir grup-
tur.

9 Food Producers : Yiyecek bulmanın
üç yolu vardır. Birincisi
zayıf ülkelere saldıra
rak onların yiyecekleri
ni almak,ikincisi avlan
mak ve üçüncüsü (en
rahat olanı) çiftçilerini-
zin üretuklerine kon
maktır. Bu grubu
kalabalık tutun.

10-Specialized Labors :Castle Builders'a destek verirler.

11-Morale : O eyaletteki halk ve



askerlerin moralini gösterir. Bu değer çok düşerse eyalette isyan çıkar.
12-Economic Power :O eyaletin ekonomik gücünü,ürettiği mal miktarını belirtir.
13-Defensive Strenght :Eyaletin savunma bakımından ne kadar uygun olduğunu gösterir. Dağlık,ormanlık bir eyaletin Defensive Strenght'i yüksek olur.
14-Offensive Strenght :Eyaletin saldırıya uygun olup olmadığını gösterir. Ovalık eyaletlerde bu değer yüksek olur.
15 Training :Ordunuzun kabiliyetini gösterir. Antreman yaptırarak bu değeri artırın. Training'i yüksek orduarla daha kalabalık ama eğitimsiz orduları kolayca yenebilirsiniz.
16 Orders :O tur için kaç komut verme hakkımızın kaldığını gösterir.
Oyunun menüleri ise şunlardan oluşuyor :
FILE
Restart game : Oyuna baştan başlamak için kullanılır.
Save Game : Oyunu daha sonra devam etmek için kaydedersiniz.
Quit player : İsteyen oyuncunun oyunu terketmesi için kullanılır
Quit Game : Workbench'e geri dönmek için kullanılır.

ECONOMIC
Population Distribution : Eyaletteki halkın hangi mesleklerde çalışacağını belirlersiniz.
Give : Halka ezak ya da altın dağıtmak için kullanılır. Bu hareket moralinizde ve liderlik kabiliyetinizde artışa yol açar. (Onun için sık sık kullanın)
Change tax rate :Vergi yuzdesini artırmak için kullanılır. Halkın size güveni yitirmesine ve olası bir isyana zamın hazırlar
Collect Special Tax : Kelle vergisi denilen özel vergi. Halkın sırtına ağır ekonomik yükler getirir. Eyalette düzensizliği ve karşıt grupları körükler. Hele hele o eyaletin eski kralını öldürmeyip serbest bırakmışsanız başınıza her an isyan belası gelebilir.
Merchant of İslam : Müslüman tuccarlar daha çok ipek,seramik ve tekstil alıcısıdırlar.
Merchant of China : Kürk ve yiyecek alırlar.
Merchant of Uıghur : Metal ve parfüme ilgi duyarlar.
Tabii bunlar genel olarak aldıkları mallardır,yani bir çinli hiç ağaç işleri almaz diye bir kural yok. Bunlar en fazla aldıkları mallardır.
ADMINISTRATIVE
Move : Birilerini ya da birşeyleri hareket ettirmek için kullanılır ve beşe ayrılır :
* Self : Kendinizi bir eyaletten diğeri ne taşırsınız. En az iki eyalete sahip olmanız gerekir. Fızıksel durumunuz düşükse taşınamazsınız.
* Gold : Bir eyaletten diğerine altın sevkiyatı için kullanılır.
* Population : Adam sevkiyatı için kullanılır. Bu seçenek te beşe ayrılır :
a)Asker taşıma. Liderlik kabiliyetiniz düşükse askerleriniz transferi reddederler
b)Castle Builders taşıma
c)Town Builders taşıma
d)Food Producers taşıma
e)Specialized Labors taşıma
* Provisions : Yiyecek aktarımı için kullanılır
* Items : Mal sevkiyatı için kullanılır.

View
Bu seçenek yediye ayrılır :
* Country data :İstediğiniz bir ülkeyi incelemek için kullanılır. O ülke hakkında bilgi yoksa oraya casus göndere bilirsiniz
* Leaders : İstediğiniz bır ülkenin yöneticisini inceleycbilir,onun özellikleri ne bakabilirsiniz.
* Allies : Müttefiklerinizin bu listesi ekrana gelir. Kaç numaralı ülkeyle kaç yıllığına anlaşma yaptığınızı bu ekranda görebilirsiniz
* Governor Candidates : Komutanların

nızın bir listesi ekrana gelir. Yukarıdan aşağıya yaş sırasına göre komutanlarınızın adı,yaşı ve özelliklerinin ortalaması ekrana gelir. İsimlerinin üzerine click ederek onun hakkında daha detaylı bilgi alabilirsiniz.
* Children : Kraliyet aileniz ekrana gelir. Yaş sırasına göre çocuklarınız,cinsiyetleri ve yaşları ekranda gösterilir.
* Inventory :Marketinizde sahip olduğunuz mallar burada görulebilir.
* Finished : Ana menüye dönüş için kullanılır.
Current Country : O anda bulunduğunuz eyaletin datası ekrana gelir.
Diplomacy
Bu seçenek te üçe ayrılır :
* Become vassal state : Bir ülkeye si zin emriniz altına girmesini emredersiniz. Eğer askeri gücünüz fazla ve o ül ke zayıfsa sizin korumanızı kabul eder. Yok değilse sizi reddeder ve meydan okur. Bu emri verirken dikkatli olun. Eğer rakibinize isteğinizi kabul ettirirseniz sorun yok,ama etmezse o ülkeye saldırmanız gerekir Yoksa gülünç duruma düşersiniz ve liderlik kabiliyetinizle moral başta olmak üzere yeteneklerinizde düşme görülür.
* Give Tribute : Bir ülkeye size haraç vermesini emredersiniz. Ancak kabul etmezlerse o ülkeye saldırın,yoksa yukarıda olduğu gibi yeteneklerinizde daha az da olsa düşme görülür.
* Ally with us : Bir ülkeye sizinle müttefik olmasını teklif edersiniz. Genelde bu teklif kabul edilir. Ancak müttefik bir ülkeyle beş yıl süreyle saldırmazlık paktı imzaladığınızı unutmayın.

Send Policy : Bu seçenek emriniz altındaki bır vassal state'e valinizi hiçe sayarak emir vermenizi sağlar.
Control vassal state : Emriniz altındaki bır ülkeyi dırek olarak yönetebilirsiniz.
Pass : O turu pas geçersiniz.

PERSONNEL
-Governor : 4'e ayrılıyor.
* Remove : Valiyi görevden almak için kullanılır.
* Nominate :Valiyı atamak için kullanılır.
* Select : Atama yapacağınız valiyi daha önceden seçmeniz gerekir. Bu seçenekle valiyi bir anlamda hazırlıyorsunuz
* Train : Vali adayınızın özelliklerini geliştirmek için kullanılır.
Train Self
Kendi yeteneklerinizi artırmak için kullanıyorsunuz. Özellikle liderlik kabiliyetinizi artırmanızı tavsiye ederim.
-Rendezvous
İmparatoriçeniz (ya da İmparatoriçeleriniz) ile buluşuyorsunuz. Bir ülkeyi ele geçirdiğiniz zaman ülkenin imparatoriçesini almak isteyip istemediğiniz sorulur.Evet derseniz onu hareminize katarsınız ancak bu yolla elde ettiğiniz kadınları etkilemek için altın kullanın (yoksa sizi reddeder ve moraliniz düşer)
-Reassign
Vali değiştirmek için kullanılır ve ikiye ayrılır
* Change governor :Bir eyaletin valisi

64'ler sayfa 60

ni değiştirmek için kullanılır.
* Send governor : Başsız bir eyalete yönetici göndermek için kullanılır.
-Arrange marriage
Vali adaylarınızın yeteneklerini geliştirmenin bir yolu da onları evlendirmektir. Bu seçenekle prenseslerinizden birini (uygun yaşa gelmişse) vali adaylarından birine verirsiniz.

MILITARY
-Go to war: Bir ülkeye savaş açmak için kullanılır. Kendi ülkenize komşu olan ve müttefiğiniz olmayan bir ülkeye saldırabilirsiniz. Saldıracağınız ülkeyi seçtikten sonra sefere ne kadar asker götüreceğini belirliyorsunuz. Benim tavsiyem sefer yaparken geride biraz kuvvet bırakın ki fırsatçı biri sizi arkadan vurmasın. Daha sonra ne kadar yiyecek götüreceğinizi belirliyor sunuz. Götürebildiğiniz kadar yiyeceği yanınıza alın,savaş esnasında yiyeceğiniz bitene ordunuz dağılır. Daha sonra da orduya kimin komuta edeceğini belirliyorsunuz. Bu siz ya da komutanlarınızdan biri olabilir. Daha sonra ekranın altında savaşa gidişinizi gösteren bir animasyon beliriyor ve savaşa siz komuta ediyorsanız savaş alanı ortaya çıkıyor.
Savaş alanında dağlar,denizler,ormanlar,ovalar ve kentler yer alır. Saldıran taraf siz iseniz numara ile belirtilen yere ordunuzun ünitelerini yerleştirmeniz istenir. Savunmada isenız ordunuzu istediğiniz yere yerleştirebilirsiniz. Savaş durumunda menülerde değişiklik gözlenir.
GENERAL
Stand by : O ünite bir el hareket etmez.
Demand Surrender :Rakıbinize teslim olmasını tavsiye edersiniz. Bunu yapabilmek için sizin merkez üniteniz rakip merkez ünitesiyle komşu bir karede bulunmalıdır.
Reinforce :Takviye almak için kullanılır.
-Hunt : Ormanlık alanlarda avlanıp yiyecek arayabilirsmiz.
-Withdraw : O üniteyi savaş alanından çekersiniz. Geri çekilmeye karar verdiğiniz zaman önce normal birlikleri,en son da komuta ünitesini savaş alanından çekin. Geri çekilebilmek için o birlik savaş alanına girdiği karede bulunmalıdır.
MOVE
Entire unit : Bütün birliği hareket ettirmek için kullanılır.
-Divide and move :Birliği bölüp hareket ettirirsiniz.
Bir birliği hareket ettirmek için önce onun bulunduğu kareyi sonra gideceği kareyi klikleyin.
ATTACK
-Normal:O birliğe komşu bir karede bulunan düşman bir birliğe saldırı için kullanılır.
-Long-Range :Sadece okçu birlikleri tarafından kullanılır. Düşmana uzaktan kayıp verdirmekte kullanılır.
-One-on-One Combat : Düşman komutanıyla teke tek dövüşürsünüz. Kazanan savaşı da alır. Bu emir sadece komuta ünitesi tarafından verilebilir ve düşman komuta ünitesine komşu bir karede bulunmak şarttır.
-Ambush :Piyade birlikleri tarafından düşmana ormanlık alanlarda pusu kurmak için kullanılır.
-Plunder:Sadece komuta ünitesi tarafından düşman kentlerini yağmalamak için kullanılır.
INTELLIGENCE
Unit status .Her ıkı tarafın askeri gücü incelenir.
Commander status : Komutanlar incelenir ve yetenekleri karşılaştırılır.
Military Intelligence :İki tarafın askerlerinin trainıng'ı karşılaştırılır.
Savaş alanının menüleri bu kadar.

-Soldier Distribution :Piyadeler,Süvariler ve Okçular arasında bir denge yapmak için kullanılır.
-Train Soldiers :Askerlerinizi eğitmek için kullanılır. Sık sık kullanmanızı tavsiye ederim.
-Espionage :Bir ülkeye casus göndermek için kullanılır. Casusunuz belli bir para karşılığı o ülkenin Country Data'sını size gönderir.
-Train Non-Combatants: Yedek askerlerinizi eğitmek için kullanılır. Bu hareket yedeklerin sayısını da arttırır.
-Recruit Non-Combatants:Yedeklerinizi orduya katmak için kullanılır.

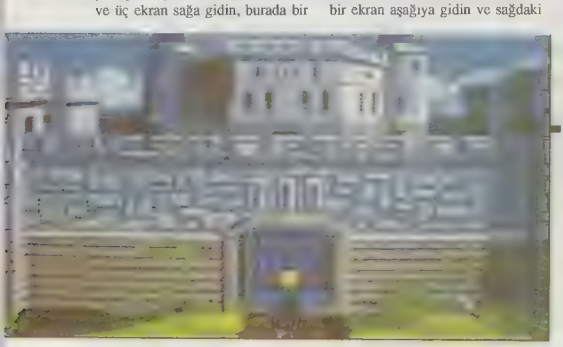
OPTIONS
Oyunun oynanışı ile ilgili komutlardır.
Wait delay :Bekleme süresi.Oyunun başında hemen 1 yapın.
-Background Music :Gereksiz yüklemelerden kurtulmak için kapatabilirsiniz.
-Sound Effects :Background Music ile aynı.
-Battlefield :Diyelim ki savaş alanında beceriniz fazla değil ve bu işe komutanlarınızı memur ettiniz ama savaşı da görmek istiyorsunuz. Bu seçenekle komutanlarınızı savaş alanında inceleme şansınız doğuyor
-Animation .Ekranın altındaki animasyonları açıp kaparsınız.
Screen Back Workbench'e geri dönebilmek için kullanılır.

İkinci senaryoyu seçerseniz oyunu 4 kişi oynama şansınız doğuyor ve 4 karakterden birini seçiyorsunuz.Bunlar :
1-Cengiz Han. Moğol imparatoru olarak en kolay karakter.
2 Bizans İmparatoru III.Alexious. Ekonomik gücü fazla ama askeri gucu az
3 Japon İmparatoru Minamoto Yoritomo. Fazla güçlü değil.
4-İngiltere kralı I.Richard. Ekonomik ve askeri olarak güçlü ama dört bir yanı güçlü düşmanlarla çevrili. Fazla şansı yok.
Benim size tavsiyem Cengiz Han'ı seçip çevredeki ufak devletleri ele geçirmenizdir. Bir devleti ele geçirdiğinizde oranın kralını idam edebilir veya serbest bırakabilirsiniz (sakın hat!)Bazen elinize iyi bir adam geçer ve onu komutanlarınız arasına katabilirsiniz. Oyunun zorluk derecesi arttıkça salgın hastalıklar,sert kışlar ve fırtınalar krallıkları zorlayacaktır.
Oyunun detaylı olması gözünüzü korkutmasın,oynanışı oldukça kolay. Epeydir böyle bir strateji oyunu ortaya çıkmamıştı. Ayrıca tarihi olaylara ve kişilere bağlı kalınması oyunu güzel leştirmiş. Bu tip oyunları sevenler çekinmeden alabilirler,ama şimdiden uyarıyorum bitirene kadar canınız çıkacak (3 gece uyumadım!) Sakın kaçırmayın ve alın.Ancak en kötü haberi sona sakladım.Chengiz Khan sadece 1 Megabyte'ta çalışıyor. (Ve bazı oyunlarda olduğu gibi 512K'da oyuna başlıyamıyorsunuz.) Oyun iki disketten meydana gelmiş
Grafik : 73
Ses/Efekt : 69
Oynanabilirlik : 87
Atmosfer : 91
Genel : 90
BAHADIR AKCAN

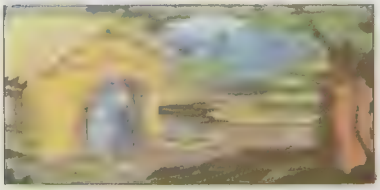
HERO'S QUEST

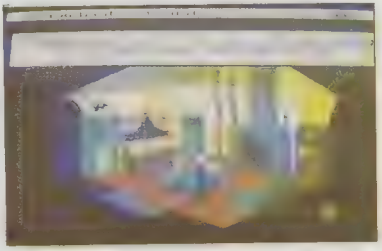
Hero's Quest'ın Sierra'nın yaptığı en güzel oyunlar arasında olduğunu söylemekten mutluyum. Çünkü bu oyunda aklınıza gelen her şey var, oyunun atmosferide bu yüzden çok fazla.

Oyunun konusunu kısaca özetlersek: Spielburg kasabası için bir kahraman aranmaktadır. Kasabanın başında bir sürü bela vardır. Bizim yürekli ve cesur dostumuz ise bu kasabayı kurtarmak için yola koyulmuş. Biz onun düşüncelerine hükmederek bir kahramanı karşı karşıya geldiği zorlukları yenmesini yardım edeceğiz. Bazı zamanlarda ise kendimizi gösterip onun yerine geçmeliyiz. Şimdi oyuna geçelim. Adamımız kasabanın girişinden girince şerifle konuşup kendini tanıtıyor. Hemen bir ekran sola giderdk soldaki kapıdan içeri girin, içeri girince masanın üzerindeki kitaba bakın (look board) sonra bülten tablosuna bir gözatın (look board) iki kayıp kişi Elsavare Barnard, bir kayıp yüzük ve iki belalı kişi var. Şimdi belediye başkanını uyandırın (Talk To Man) Elsara Barnard'ın Baron'un çocukları olduğunu öğreniyorsunuz. Şimdi en kolay işten başlayalım, kayıp yuzüğü arayalım. Kasabadan çıkın ve üç ekran sağa gidin, burada bir ekran sola, bir ekran sağa ve yine bi ekran sola gidin karşınıza bir tilki çıkacak. Tilki çıkınca hemen ayağındaki kapanı çıkarın (Get Trop) Tilki teşekkür edip gidecektir. Daha sonra yanınıza biraz taş alın. (Pick Up, iki defa) yanınıza yirmi tane taş aldıktan sonra yolunuza devam edin, iki ekran sola bır ekran yukarı gidin. Buradakı kulubeye girin. İçerdeki kadına kayıp yüzük hakkında bilgiler sorun. (Ask About Ring) daha sonra dışarı çıkıp yüzüğü aramaya başlayın. Eğer dikkat ederseniz ağaçta parlayan bir nesne olduğunu görürsünüz. Elinizdeki taşları ağaçtaki kuş yuvasına atın, (Throw Rock)'ıtaki yuva düşenc kadar kulubcye girin ve yüzüğü verin. (Knock,Give Ring). Ödülü kadından aldıktan sonra üç ekran sağa gidın. Buradaki buz adamla bir anlaşma yapın (Make Adeal) sonra anlaşma hakkında sorular sorun (Ask Obout Deal) buz adamı sizden bır avuç dolusu elma getirmenizi isteyecektir. Bunun karşılığında da size çok özel bir mücevher vereceğini söyleyecektir. Hemen üç ekran sola, bir ekran aşağıya gidin ve sağdaki kasabaya girin. Bır ekran yukarı gidip manavdan elli tane elma alın. (Take Apple, 5 kere) sonra bir ekran aşağı gidin, kasabadan ve bir ekran yukarı, üç ekran sağa gidin ve buz adamına yaklaşıp elmaları verin (Give Apple,5 kere). Sonra adam size mücevheri verip evine gideceğini söyleyip gider. Sizde şimdi kasabaya döneceksiniz, üç ekran sola, bir ekran aşağı ve sağa, buradan bır ekran sola gidin ve magic yazan yere girin. Biraz ilerleyin sonra karşınıza Zara çıkacaktır. Ondan üç tane büyü alacağız. Bunlar (Get Open Spell, Get Dart Speel, Get Fetah Spell) büyüleri aldıktan sonra hemen gitmeyin Zara'ya büyücüyü sorun (Ask Agout Wizard) ve sonra dışarı çıkın ve bir ekran sağa gidin ve şerife yaklaşın ona Katta'yı sorun, sonra kendisini sorun (Ask About Sheriff, Ask About Katta), Heros Tale Inn'e girin ve adama yaklaşıp sorular sorun (Ask About Katta, Ask About Shapeir) ve karnınız açsa buradan birşeyler yiyin (Take Food). Yemek gelince alın ve yiyin (Eat) ve çıkın. Bir ekran yukarı gidin ve (Dry Good) yazan yere girin ve adama soru sorun (Ask About Kaspar). Buradan çıktıktan sonra bir ekran sola gidin ve sokağa girin, burada karşınıza bir dilenci çıkıcak. Ona yaklaşın ve para verin, (Give Silver) adam size hırsızlar hakkında bilgiler verecektir ve size tavsilerde bulunacaktır. Onun tavsiyelerine kulak verin ve sonra buradan çıkın, bir ekran sola, bir ekran aşağı ve bir ekran sağa gidip kasabadan çıkın.



Buradan iki ekran aşağı, altı ekran sağa gidin. Burada karşınıza Dryad adlı bir ağaç perisi çıkacaktır. Peri sizden vadinin kuzeybatısında yetişen nadir bir bitkinin tohumunu isteyecektir. Hemen altı ekran sağa, üç ekran yukarı, kulübeden bir ekran sağa, üç ekran yukarı ve üç ekran sola gidin. Burada dört tane bitki bir tohumu atıp tutuyorlar, en ortadaki bitkiye gelin ve tırmanın (Dimb) joystiği yukarı itin ve tohumun size gelmesini bekleyin ve geldikten sonra alın ve üç ekran sağa, üç ekran aşağıya, bir ekran sola, üç ekran aşağıya ve altı ekran sola gidin. Peri size seedi soracak, (yani tohumu) size sorduğunda ona (Yes) diyin. Peri size büyü çözücü iksirin beş hammaddesini söyleyecektir. Bunlar (Macig Acorn, Flying Water, Green Fur, Fairy Dust, Flower)'dır. Peri gittikten sonra ağaçtan bir yaprak düşecektir. Hemen onu alın (Take Macıg Acorn). Sonra bir ekran sağa, iki ekran sola gidin, burada karşınıza meepler çıkacaktır. Önce bir tanesini almaya çalışın, (Take Meep) alamayacaksınız ve sonra bir meep çıkınca onunla konuşun (Talk To Meep) yeşil meep çıktığında ona Green Fur'u sorun (Ask About Green Fur) bir süre araştırmadan sonra size Green Fur'u fırlatacaktır. Sonra onu alın (Take Green Fur). Şimdi bir ekran sağa, iki ekran aşağıya, beş ekran sağa ve iki ekran yukarıya gidip kasabaya girin. Bir ekran yukarı gidip Dry Good yazan dükkana girin ve ikı tane Flash alın, (Take Flash, 2 kere) sonra buradan çıkın, bir ekran aşağı ve bir ekran sağa giderek kasabadan çıkın. Buradan iki ekran aşağı ve bir ekran sağa gidin. Suya yaklaşıp mataranıza su doldurun, (Take Water) eğer susamışsanız suda içebilirsiniz (Drink Water). Sonra gece olmasını bekleyin. Gece olunca şelaleye gelin ve buradan altı ekran sola, bır ekran yukarı gidin. Buradaki periler sizden dans etmenizi isteyeceklerdir. Siz de dans edin (Dance) dansınız bittikten sonra perilerden fairy dust'ı alın (Take Fairy Dust) ve daha gitmeyin perilere dryad'ı sorun (Ask About Dryad) sonra bir ekran aşağı ve beş ekran sağa gidin, üç ekran yukarı, kulübeden sağa üç ekran yukarı, iki ekran sola, bir ekran yukarı, bir ekran sağa, bir ekran yukarı gidin. Buradaki bahçeden çiçek alın(Take Flower). Eğer karnınız acıkmışsa ağaca yaklaşıp elma yiyin, (Eat Apple) sonra Open Büyüsü'nü kullanın, (Cast Open Spell) kaya kalkınca yanına gidin ve kayanın altındaki kağıdı alın, (Take Scrall) sonra bir ekran aşağıya, bir ekran sağa gidin. Bu ekranda karşınıza bir Ogree çıkacak. Eğer gücünüz çoksa onunla dövüşün.Ogree'yi yendikten sonra Open Büyüsü'nü tekrar kullanın (Cast Open Spell). Bu sayede Ogree'nin para kasası açılacak içindeki paraları alın (Take Money). Sonra mağraya girin. Burada kayanın altından aldığınız büyüyü kullanın (Cast Calm Spell). Sonra ayının yanından geçin ve öbür ekrana geçin. Burada stealth komutunu kullanın. Adamın yanına yaklaşın dikkat edin kolunuzla adamın boynu aynı hizada olmalı. Adamın boynundaki anahtarı alın (Take Key). Eğer başarırsanız adam farketmez. Sonra mantarları alın (Take Mushroom). Sonra hit komudunu kullanın ve joystiği yukarı itek dövüşün. Adam başka bir yere gittiğinde tekrar hit komudunu kullanın ve yine aynı şeyleri yapın (adamı yenınceye kadar). Ölünce Open Büyüsü'nü kullanın (Cast Open Spell). Sonra ortaya çıkan paraları alın, (Take Money) sonra buradan çıkın ve Ogree'yi öldürdüğünüz yerden iki ekran sola, bir ekran aşağı, iki ekran sağa, üç ekran aşağı, bir ekran sola gidin ve kuleye girin. Burada healer'e iksiri yapmak için gereken malzemeleri verin, (Give Macig Acorn, Give Green Fur, Give Flower, Give Fairy Dust) sonra kulübeden çıkın ve yine girin, iksiriniz hazır. İksirinizi aldıktan sonra hemen çıkmayın Elsa'yı sorun (Ask About Elsa) ve buradan bir iksir daha alacağız (Take Undead Unguent) şimdi çıkabiliriz. Buradan doğru Baba





64'ler HIT!

Yaga'ya, bir ekran sola, bir ekran yukarı, bir ekran sola ve bir ekran yukarı gidince Baba Yaga'yı buluyoruz. Ama daha evine giremiyoruz, çünkü kapıdaki kurukafayla anlaşma yapmalıyız ona antlaşmayı soruyoruz (Ask About Deal) bizden gece etrafını parlatan bir mücevhveri getirmemizi istiyor. Tabıı o bizde var ve hemen mücevheri veriyoruz (Give Gem) ve kurukafa bize kapıları açıyor. Kulübeye girebilmemiz için kafiyeyi söylememiz gerekiyor.Kafiye (Hut Of Brown Now Sit Down) ve kulübe ayaklanıyor ve çöküyor, sonra kapı açılıyor ve bizde içeri giriyoruz. Kulübenin içinde yana gittiğimizde karşımıza Baba Yaga çıkıyor Sonra bizi donduruyor ve kurbağaya çevirip kazanın yanına götürüyor bize adınızı soruyor, eğer oyunun başında adınızı yazmışsanız onu yazın. Sonra bize kahraman olup olmadığınızı soruyor, bizde evet diyoruz (Yes) Sonra bizim ona bir kök getirmemizi istiyor. Bu kök hem mezarda yetişiyor hem de yalnız geceyarısı alınıyor Sonra kökü getirip getiremeyeceğimizi soruyor, bizde evet diyoruz (Yes). Bızı dışarıya yollıyor Şimdi kulübenin önündeyiz. Eğer yuan geceyarısı değilse geceyarısını bekleyin ve geceyarısı olduğunda kulübenin önüne gelin. Tabıı Baba Yaga'nın, sonra buradan bir ekran aşağı, bir ekran sağa, bir ekran aşağı ve bir ekran sağa gidin ve Undead Unguent'i sürün, (Ruv Undead Unguent) sonra kökü alın (Take Röot) ve buradan bir ekran yukarı, bir ekran sola ve bir ekran yukarı çıkın. Evet Baba Yaga'nın kulübesinin önündeyiz (Open Door) yazın ve kapıları açın. Kafiyeyi sağlayın (Hut Of Brown Now Sit Duwn). İçeri girin ve kökü verin (Give Root). Kulübeden çıkıyorsunuz. Yine kulübenin önündeyiz. Şimdi tekrar buradan tekrar mağaya dönüceğiz. Mağaya geldiğimizde yine ayıyla karşılaşıyoruz ve Calm Spell'i kullanıyoruz (Cast Calm Spell). Ayıya yaklaşıcağız burada anahtarı kullanacağız (Use Key). Ayının ayağındaki kapan açılacak ve odanesi ortaya Barnad çıkacakç Size minnettar olduğunu söyleyip kalede size bir ödül olduğunu söyleyecek ardından yok olacak. Şimdi buradan kaleye gideceğiz, bir ekran aşağı, bir ekran sola, bir ekran aşağı, iki ekran sağa, üç ekran aşağı, bir ekran sola ve bir ekran yukarı. Şimdi kapıdaki adama seslenelim, (Hey) adama Elsa'yı soralım (Ask About Elsa) ve sonra kapıyı açıralım (Open Door). Bir ekran yukarı gidince kapıdaki nöbetçilere yaklaşın ve içeri girin. burada konuşmaları geçin ve Elsa'yı sorun (Ask About Elsa) sonra masaya yaklaşınca otomatikman dışarı çıkıyorsunuz. Bir ekran aşağı buradaki adamla dövüşun (Fight) Joystığı devamlı yukarı itin ve yorulmadan yenin Kaleden çıkın dört ekran aşağı, dört ekran sola bir ekran aşağı ının buradaki yşko canavarın solundan gidin, yeşilımsı kayanın onunde durun ve Open Buyusu kullanın, (Cast Open Spell) sonra kapıyı açın (Open Door) içeri girin Buradaki Troll'u yenin Yendikten sonra sakalını alın (Take Beard) Sonra bir ekran sağa gidin, buradaki nöbetçiyle dovuşun ve yenene kadar dovuşun (burada Sa ve alın) yendikten sonra araştırın (Search Minetour) Sonra Open Buyusu'le kilidi açın (Cast Open Spell) ve kapıyı açın (Open Door) içeride bir suru tuzak var Soldaki tahtaların ortasından geçin ve durun, sağdaki kopruden geçin Kardaki tahtaların arasından geçmeyin zıplayın (Jumpı artık içerdesiniz. Ilk once kapıyı kapatın (Close Door). Sonra sandalyeye yaklaşın ve itin (Push Chair). Sonra mumları itin (Push Candle). Kapı açılacak ve içeri adamlar girecek hemen masanın yanına gidin hareket etmeyi bekleyin, hareket eder etmez zıplayın (Jump). Olanları izleyin ve kapıyı açın (Open Door). İçeride bir adamla karşılaşıyorsunuz, adıda Yorick. Yorick'e ElsaŞyı soruyorsunuz (Ask About Elsa). Elsa'yı bulduğunu,fakat çok güçlü bir büyü altında olduğunu ve onu çözemediğini söylüyor. Joystiği yukarı ittiğinizde Yorick size gidip gizli geçidi açacağını söyleyecektir. Dikkatlice Door yazan kapıya gırin, sonra çıktığınız yerdeki ipi çekin (Pull Rope) geri gıdın ve yukarıda açılan kapıdan girin, önünüzdeki pembe kapıyı açın (Open Door). ëapı açılıkcn sola kaçın ve dikkatlice öbür kapıyı açın (Open Door). 'çeride haydutların lideri masadan atlayıp size doğru gelecektir. ålinizdeki iksiri üzerine sıkın (Cast Dispel Potıon) haydutların lideri Elsa'ya dönüşecektir. óonra sizi şatoda beklediği, oraya gidebilmek için bir gizli geçit olduğunu söyleyecektir. Ayrıca masasında iki tane şifa iksiri olduğunu söyleyecektir Hemen masaya yaklaşıp iksiri alın. (Take Healing Potıon) şcele edin, yoksa Brigand'lılar odayı basar. Gizli geçit sağda sandığın orada, biraz arasanız bulursunuz. Böylece HERO'S QUESŞ I bitirmiş olacaksınız. Karşınıza güzel bir son ekran ile HERO'S QUEST II'nin çıkacağı müjdeleniyor Ama ben Baba Yaga'nın lanetini vadiden kaldıramadım umarım siz bulursunuz

Not: Oyunun başındakı karakter seçiminde en iyisi Fighter'dir.
Doğru ayarlamalar ise.
Magic 5
Climb 5
Thorw 5
Stealth 5 olacaktır.
Ayarlamalarda adınızı yazmayı sakın unutmayın. Ayrıca ormanda gıderken rastlayacağımız Goblin, Troll ve Vebrigand gibi adamlarla dövüşün eğer yenerseniz para alırsınız (Search, Goblın, Man, Troll) komutlarıyla.

Süper Oyunla Süper Saatler

GOKHAN TARCAN

BYTE COMPUTER

SİZİN İÇİN DERLEDİ:

MURPHY'NİN KANUNLARI

-Smith-Wesson, Kare-As'tan daima iyidir.
-Tek boynuzlu gergedanla birdirbir oynanmaz.
-Düşürdüğünüz ekmeğin yağlı yüzünün halıya gelme ihtimali, halının yeniliği ile doğru orantılıdır.
-Bizden alışveriş yapmanız için daima yeni bir oyun bulunur.
-Aptallarla münakaşa etme, diğerleri aranızdaki farkı anlamayabilir.
-Asla Mrs. Murphy ile ilişki kurma.
-Tünelin ucundan görünen ışık, üzerimize gelen trenin farı olabilir.
-Kopya program, orjinal diye yutturulan kopya programdan çok daha ucuzdur.
-Otomobil tamir ederken düşürdüğümüz alet, daima aracın en ulaşılmaz yerine kaçar.
-Bozuk bir alet tamirci geldiğinde çalışır.
-Kendinizden daha çılgın biri ile asla yatma.
-Ayda bir oyun alan müşteri, her gün oyun alan müşteri kadar iyi müşteridir.
-Emin değil isen mırıldan, başın dertte ise birine yık.
-Yediğin ve yiyeceğin kazıkların toplamı tecrübendir.
-Kendinden emin olmadığın zaman ikna edici konuş.
-En iyi oyunlar bizde diyene güvenme, herkesde aynı oyunlar var.
-Endişelenme, kısırlık bulaşıcı değildir, çocuğuna geçmez.
-Bir şeyin yanlış gitme ihtimali varsa, yanlış gider.
-1500 liralık ampul daha önce patlayarak 10 liralık sigortayı kurtarır.
-Bazı bilgisayarlara, bilgisayarlarla ilgili bir şey sorma, bilgisayar hakkında hiç bir şey bilmez.
-Kestirme iki nokta arasındaki en uzun yoldur.
-Her şey yolunda gidiyor gibi gözüküyorsa, senin dünyadam haberin yok.
-Dostlar gelip gider, düşman birikir.
-En iyi üyemiz üye olmayandır.

BYTE COMPUTER

'İYİ BİLGİSAYARCI'

Merhaba Sevgili Arkadaşlar,

Sizlerden karşılaştığımız sorunlardan ve isteklerinizden bahsetmenizi istemiştik. Bu konuyla ilgili pek çok mektup aldık, gösterdiğiniz ilgiye teşekkür ederiz. Değerli mektuplarınızı her zaman bekliyoruz. Gelen mektupların çoğunluğu oyun açıklamaları yanında, makine dili ve programlama teknikleri bilgilerinin yer alması yönünde idi. Bu yönde çalışmalarımız sürüyor. Tabii bununla beraber her zaman oyun açıklamalarına devam edeceğiz. Yine her zaman olduğu gibi, en güzel oyunları size tanıtmaya çalışacağız. Sizlere daha da iyi hitap edebilmek açısından düşüncelerinize ihtiyacımız var. Bu yüzden mektuplarınıza devam edin.

FOOTBALL MANAGER

Futbol meraklıları tarafından beklenilen güzel bir oyun. Eski versiyonlarda futbol menejerliği oynamış olmanız, bu tip oyunlar için çok iyi bilirsiniz. Usual Football Manager'ın bu versiyonu çok değişik. Bu oyunda grafikler oldukça ustalı. Daha önce görmediğiniz ve oldukça hoşunuza gidecek grafikler mevcut. Özellikle bu spikerin ekranı çıkarıp maçı anlatması. Atari'nin grafik üstünlüğünü bir kez daha görebilmenize seviyor. Bu oyunda seçmek istediğiniz tüm menüleri seçebiliyorsunuz. Oyun yüklendiğinde ekranın resmini gördükten sonra, oyun kolunuzla ekranda select seçeneği üzerine gelip, ateş tuşuna basarak menejerliğini yapacağınız takımı seçin.

Bu takımlardan herhangi birini seçtikten sonra oyun kolunuzla start seçeneğine gelip ateş tuşuna basın ve oyuna başlayın. Kaşımızı 5 yukarı, 5'de aşağıda olmak üzere on seçmek gelecek. Bunları nasıl kullanacağımızı görelim. Bu seçenekler resimlerle sembolize edilmiş, dolayısıyla bizde size resimleri tanımlamak yardımcı olacağız.

1. Banka Müdürünün Resmi Bu seçeneği maliyetinizi kontrol etmek için kullanacaksınız. Çünkü bu oyunda, oyuncu transfer etmek mümkün. Doğal olarak bunun için yeterli paranız olmalı. Eğer yeterli paranız yoksa banka size kredi verebiliyor. Bu borçlarda gelirinize göre ödemaya bakın, daha sonra iflas etmeyin.

Borç alma Loan seçeneğiyle borç alabilirsiniz. Miktarı karşınıza çıkacak numaralardan ayarlayabilirsiniz.

Borç ödeme: Pay back loan seçeneği. Banka hesabını gösterenler.

Hesabınızdaki toplam para miktarı: Bank balance

Toplam borcunuz: Loan

Haftalık gelirinizi: Weekly wages

2. Resim, On Air yes seçeneğini tercih ederseniz, spiker başından sonuna kadar maçı anlatacaktır. Eğer tercih derseniz direkt maçın sonucuna alırsınız.

3. Resim, Medic Eğer maçlarda sakatlanmış oyuncularınız varsa, bu seçenekle sakatlanan oyuncunun ismini, neresinden sakatlandığını ve kaç hafta hastanede kalacağını öğrenebilirsiniz.

4. Kaset resmi: Oyunu saklamak için kullanılır.

5. Scout Bu sizin danışmanınızdır. Danışmanınız size takımın durumunu, belirtir. Hangi ekibiniz zayıfsa o kısma oyuncu alınmış gerektiğini tavsiye eder

Defence Defans elemanları

Midfield Orta saha elemanları

Attack Hücum elemanlar.

Oyuncu alıp almamakta serbestsiniz, ama zayıfsanız daha kolay yenilirsiniz. "Buy" seçeneğiyle tavsiye edilen oyuncuya göz atabilirsiniz. Burada söz konusu oyuncunun yaşını, (age), kaç maçta oynadığını, (ability), sakatlık durumunu, (fitness) hızını, (sp) oynadığı pozisyonda, (position) ve transfer ücretini (his cost is) ve bana kiraya kaç bankada bulunan hesabınızı görebilirsiniz. Eğer başka birini almanızı tavsiye edilen oyuncu varsa "next" ile göre silir. buy ile satın alabilirsiniz.

6. Resim: Takımın üzerinde bulunan oyuncuların listesini görürsünüz. Bu menü takımınızdaki oyuncuları satmak için kullanılır. İlk menü defans oyuncularına, next ile geçeceğimiz diğer menüler orta saha ve hücum oyuncularını gösterir. Oyun kolunuzla hareket ederek oyuncu seçilebilir, ateş tuşuna basılarak oyuncunun fiyatını öğrenebilir, daha sonra da "yes" seçeneğiyle satabilirsiniz. Satın aktan vaz geçerseniz "no"yu seçin.

7. Resim: Ligdeki bulunduğunuz sıralama durumunuzu öğrenmek için kullanılır.

8. Düduk resmi Oynayacağınız maçtaki rakip takımı ve rakip takımın sizin oyuna soktuğunuz ilk onbirini defans, orta saha ve hücumdaki durumunu ne şekilde bildiğini rapor eder. Siz bu durumu değerlendirerek takımınızda gerekli değişiklikleri yapmanız yararınıza olur.

Buradan play ile oyuna başlayabilirsiniz, "exit" ile ana menüye dönebilirsiniz. "Play ile oyuna başladığımızda ilk yarı oynanır ve ilk yarı raporu alırsınız. Eğer oyuncu değiştirmek isterseniz "subs"ı seçin, değiştireceğiniz oyuncu yoksa tekrar "play"leyin.

9. Resim Bu seçenekle sanaya çıkaracağınız onbiri ve yedeklerinizi seçebiliyorsunuz. Yine oyuncular bulundukları mevkilere göre defans, orta saha ve hücum olmak üzere üç menüde bulunuyor. Oyuncu isimleri başında bulunan ok "f" sütunundaysa bu oyuncunun oynadığını, "s" sütununda ise sedekte olduğunu gösterir. Oyuncu isimleri sonunda görülen sütun başlıklarının ne olduğunu başta açıklamıştık.

10. Resim Seçip, oyuna süreceğiniz ilk onbirinizin listesini bu seçenekte görebilirsiniz.

Bu oyunda mücadelenin sadece sahada olup bitmediğini öğreteceksiniz mükemmel bir taktik oyunu. Bize başarılar dilemek kalıyor.

Siz, oldukça uğraştıracak bir oyun Çünkü içinde bulunduğunuz usde dolaşacağınız pek çok oda ve bu odaların çeşitli bekçileri var.

Bu dolaşımınız sırasında bilgisayarınız size yardımcı olacak,bu yardımı aldıktan sonra iş joystiğinizi kullanmanıza kalıyor. Bilgisayarın size yardımcı olabileceği konuları ekranın üst kısmındaki komutlardan öğrenebilirsiniz. Oyun kolunu sağa sola çekerek seçenekleri değiştirebilir ve ateş tuşuna basarak seçeneği seçebilirsiniz Aşağıda bu seçeneklerin dokümüne ve ne işe yaradığına bakalım

KOMUTLAR

MOVE: Bu komut nereye doğru gideceğinizi belirler. Ateş tuşuna bastığınızda önünüzde beliren ekran ne tarafa gidebileceğinizi gösterir. Sizde ne tarafa gitmek istiyorsanız,o seçeneğin üzerine gelip tekrar ateş tuşuna basmalısınız

SCAN: Bu komut bulunduğunuz odaya göre yönlerin durumunu verir Bunlar,

Forward - İleri
Back - Geri
Left - Sol
Right - Sağ
Downward - Aşağı doğru in's
Upward - Yukarı doğru çıkış

Bu yönlerin karşılığı olan yazılar, ilgili yönün durumunu gösterir Bunlar ise,

No access - Geçiş yok
Danger - Tehlikeli
Locked - Kilitli
All clear - Geçiş serbest

Eğer (No Aaccess" uyarısı varsa o yöne doğru gidemezsiniz. (Locked) uyarısında ise o yöne gitmek ancak anahtara sahipseniz mümkün olabilir, (Danger) uyarısı o yöne gittiğinizde bekçiyle karşılaşacağınızı belirtir Ama çoğu zaman zorunlu olarak yöne gitmeniz gerekebilir Dikkatli olun, bekçiyi oldürmezseniz o sizi öldürecektir. (All Clear) komutu ise o yönün temiz olduğunu belirtir

ARMS: Silahlarınızı bekçi görevini üstlenmiş yaratıklara karşı kullanacaksınız. Yaratıkların özellikleri farklı olduğundan farklı silahlar kullanmalısınız Bu silahlar.

1. Laser Pistol: Hafif nitelikte olan bu silah genellikle kertenkele şeklindeki yaratıkların öldürülmesinde kullanılır.

2. Pardicle Beam Rider: Bu silahla sadece düz bir hat üzerinde, sağa sola döndürebilirsin'z Laser pistol gibi odanın her yerine ateş edemezsiniz. Fakat laser pistol'den daha güçlü bir silah

3. Concussion Granade: Concussion Granade en etkili silahımız Bunu kullandığınızda siz hariç odada canlıların hepsi oluyor Ölmemenize rağmen bu silah sizi etkiliyor, bu yüzden çok gerekmedikçe kullanmayınız

Seçtiğiniz silah ne kadar güçlüyse o kadar fazla enerji tüketir, o yüzden kullanacağınız silah, doğru seçin ki enerjiniz çabuk tükenmesin

LOOK: Girdiğiniz odada almaya değer birşey olup olmadığın, size bildirir Ayrıca odada tehlikeli bir madde varsa uyarır. Çünkü bazı eşyalar göründüğü gibi değil, dikkat edin bub. tuzağı olabilir

TAKE: Odalarda, size gerekli olabilecek eşyaları almanızı sağlayacak seçenektir Fakat alacak bir eşya görduğunuzde LOOK seçeneğini mutlaka kullanın

USE: Bu seçenekte karşınıza bir menu gelecektir Bunlar.

Navigational Aid: Uzay üssünde nerede bulunduğunuzu gösterir Ekranın sol tarafındaki, kareler hangi odada bulunduğunuzu,ekranın sağ tarafındaki dikdörtgenler ise kaçıncı katta bulunduğunuzu gösterir

Door Transducer: Odalar arası transferi gerçekleştirebilir Bu durumu sadece özel odalarda gerçekleştirebilirsiniz.

Medical Kits: Bekçilerle giriştiğiniz mücadelede aldığınız yaraların tedavisinde kullanacağınız tıbbi malzemedir

Repair Units: Yine bekçilerle giriştiğiniz mücadelede hasar gören cihazlarınızın tamiri için kullanılır

Power Pack: Silah kullandığınız ya da aldığınız yaralar nedeniyle kaybettiğiniz enerjiyi tekrar kazanmak amacıyla kullanılır.

Bu menune Navigational Aid dışında tüm seçenekler çok sayıda kullanılamaz Bu yüzden odalarda bu seçeneklerle ilgili uzun süreli kullanma şansınız artar. Seçeneklerin yanındaki parantezlerde bulunan sayılar elinizdeki miktarı, diğer sayılar adedi belirtir

Eğer oyundan çıkmak istiyorsanız "Q" tuşunu kullanabilirsiniz. Bol şanslar.

STAR BLADE

Times of Lore

2.Bölüm

Barton'un evinde olduğunu göreceksiniz. Yanına gidip "Secret Way" hakkında soru sorun. Size barmen Smitty'nin, hanının altında gizli bir geçidi olduğunu söyleyecek. Artık hana geri dönebilirsiniz. Hana Smitty'ye "Tünel hakkında ne biliyorsun" dediğinizde 'Şişşt! O kadar yüksekssle konuşma diyecek. "Tünel alt kattaki ufak odada. Kolu it yeter!". Bunları duyduğunuza göre artık gizli geçidin nerede olduğunu biliyorsunuz. Saraya sızmadan evvel size bu oyundaki en önemli iki objenin hatta üç objenin gerini söyleyeceğim. Bunlarsız oyunu bitirmek çok ama çok zor. O yüzden beni izleyin. Handan çıkınca hemen soldaki kuzeye giden yolutakip edin. Bu yol bir süre sonra batıya kıvrılacak, batıya devam edin, bu yol da ileride kuzeye kıvrılacak, kuzeye gidın, yol batıya dönecek ve sizde batıya gideceksiniz, sonra kuzeye yöneleceksiniz. Bu yolunsonunda yol batıya devam edecek fakat siz gitmeyeceksınız. Tam olarak kuzeydoğuya doğru ilerleyin. Birazdan büyük birbinayla karşılaşacaksınız. Binaya girip soldakı odanın masasının yanına gelin ve masadan Green Scroll'u alın. Artık oyundakı en önemli objelerden birine sahipsiniz. Bu obje sayesinde istediğimiz şehire veya kasabaya otomatikman ışınlanabilirsiniz. Onu aldıktansonra tam 172 altınınız olmalı. Yoksa bile düşman öldürüp toplamalısınız. Bu parayı bulduktan sonra Green Scroll'u kullanın. Şimdi açılan menüden "Treela"'yı seçin. Treela kasabasına ışınlanınca buradaki hana girin. Barmenin yanında duran adama yaklaştığınızda size bir çift çizme isteyip istemediğinizi sorar. Evet deyin ve ona çizmeler hakkında soru sorun. Size bu çizmelerin sizi rüzgar kadar hızlı yapacağını söyleyecek. Konuşma ikonunu seçerek "Buy Boots" deyin. Artık büyülü çizmelere sahipsiniz.

Kullanma ikonunda The Boots'u seçtiğinizde çizmeleri giyersiniz. Karakteriniz bundan sonra oldukça hızlı hareket edecektir. Şimdi dışarı çıkıp Green Scroll'u kullanın ve "Lankwell"e ışınlanın. Işınlandığınızda yolu güneye doğru takip edin. Bu yol tek yönlü olduğundan sonuna kadar takip edin. Yolun tam bittiği yerin hemen yukarısında ufak bir ev göreceksiniz. bu eve değil de onun solundakine girip buradaki adamdan büyülü baltayı satın alın. Bu baltayı birine fırlattığınızda karşısındakine vurup tekrar size geri dönüyor. Artık baltanız, çizmeleriniz ve büyü kağıdımız var. Şimdı gizli geçide geri dönelim. Bu evden dışarı çıkın ve Green Scroll ile Ganestor şehrine ışınlanın. Hana girip alt kata inin ve yukarıdaki ufak odaya girin Odanın kuzey duvarındaki kolun üstüne gittiğinizde yerde merdivenler açılacak. Bu merdivenlerden geçerek saraya ulaşın. Saraya alt kaltan girdiğimız için bir üst kata ulaşmanız gerekiyor. Merdivenleri bulup üst kata çıkın. Bu arada sakın gardıyanlara yakalanmayın. Bu katta Tablet of Truth'u bulduğunuz yerdeki gardıyanı Blue Scroll ile dondurun ve hemen Tableu alıp gizli geçide dönün. Gizli geçidi kapatıp handan çıkın ve Eralan'a ışınlanın. Eralan'da saraya girip krala Tableti verin. Size ödül olarak 100 altın verecek. Bundan sonraki göreviniz öğrenmek içinbüyücü Irial'ı bulmanız gerekecek. Aslında o kayıp fakat saatlerce uğraşıp yerini buldum. Eralan'dan güneye doğru ayrılın ve köprüü geçin. Taşlık yolu izleyin. Yol ayrımında doğuya gidın, ikıncı yol ayrımında yukarı gidin. Yolda bir ev göreceksiniz. Bu bir avcının evi. Avcıyla konuş tuğunuzuda size ormanın kuzeyinde gördüğü bazı ışıklardan bahsedecektir. Evden çıkıp yukarı devam edin. Ormana girin ve orman-

MAC

ADVENTURE

STRATEJI--SIMULASYON

BEYNİNİZİ YEMEYİN!

(O SİZİ DAHA AZIM OLACAK)

BİR PUL PARASINA HER TÜRLÜ ADVENTURE, STRATEJI VE SIMULASYON PROBLEMLERİNİZDEN KURTULABİLİRSİNİZ. TEK YAPACAĞINIZ SORULARINIZI(OKUNABİLİR BİR ŞEKİLDE) BİZE YAZMAK

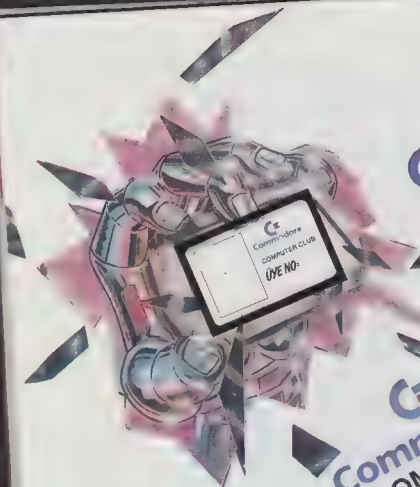
da ilerleyin. Bir süre sonra ormandan çıkacaksınız.

Sürekli batıya giderek göl kıyısına gelin. Kıyı şeridini sürekli takip edin. Uzun bir yolculuktan sonra bir köprü daha geçeceksiniz ve az ileride büyücünün kulesi var. Kuleye girin. Merdivenlerden yukarı çıktığınızda bir başka boyuta geçiyorsunuz. Burası oyunun başında bahsedilen kule. Büyücü Irial sizi bu odada bekliyor. Yanına gittığınızde size Lankwell'de bir katili aramanızı söylüyor. Kuleden çıkıp Green Scroll ile Lankwell kasabasına ışınlanın. Hana girip barmenin yanında oturan yaşlı odama "Assassin" yani katil hakkında soru sorun. Size bir zamanlar Black Asp adında bir katilin olduğunu söyleyecek. Şimdi handan çıkıp baltayı satın aldığınız adamın evinin solundaki eve girin. Buradaki adama Black Asp hakkında soru sorun. Onu son olarak güneyde bir yerlerde bir koprunun ardında gorduğunü söyleyecektir. Hanın oraya girdin ve biraz aşağıdaki yoldan ayrılıp doğuya gidin. Göle ulaştığınızda göl kıyısını doğuya doğru takip edin. Köprüyu bulunca kopruden geçin ve biraz aşağıdaki eve girin. Evde Black Asp oturuyor. Black Asp'a High King'i sorun. Eğer soru sorma şıkları arasında High King yoksa Eralan'a gidip burdaki yaşlı adama soru sorun ve tekrar Black Asp'a dönün. Şimdi ona High King'i sorun. Artık gerçekleri öğrenmenin vakti geldi. Black Asp size birsürü itirafta bulunacak. Bunları onun ağzından duyalım:

"Seneler önce Lord Dariel (Şimdiki kral) beni kötü bir lordu öldürmem için kiralamıştı. Onu 100 metreden bir okla vurdum. Hemen öldüverdi. Gidip kim olduğuna baktığımda onun YÜCE KRAL olduğunu gördüm. Yanında tek varlığı olan oğlu ve madalyonu vardı. Yaptığım yanlışı düzeltmek için Büyülü Madalyonu ben aldım, çocuğuda bir oduncu ailesinin evinin önüne bırakım. Madalyon benim işime yaramadığından onu bir büyücüye sattım. Şimdi sana bu itirafnameyi veriyorum. Bunu Lord Heidric'e götür, belki o krallığı kurtarabilir". Evet, suikastlar cinayetler, büyücüler. Ne süper ne super bir oyun, değil mi? Black Asp'dan aldığınız Scroll'u işınlanın. Gizli geçiten saraya gidip en üst kata çıkın ve Lord'un önüne çıkın. Ona Scroll'u verdiğinizde size şunları söyleyecek: "Demek tahmin ettiğim gibi! Dariel Kral'ı öldürmiş. Hemen harekete geçmeliyim... Ama yapamam! Çünkü sarayda casus herşeyi Dariel'e bildiriyor. Onu benim için bul. Seni bekliyeceğim. "Artık Saraya ana kapıdan girebilirsiniz. Heidric sizin yakın bir arkadaşınız oldu. Saraydan çıkıp Trollsbane Tavern'ın az ilerdeki hana girin. Hanın Smitty ile sohbet edin yani Start Chitchat" yapın. Size, Barton'un birini saraydan sızmaya çalıştığını gördüğünü söyleyecektir. Şimdi Barton'un evine gidip ona "Sneaking" hakkında soru sorun. "Bir saray muhafızını akşamleyin dışarıda dolaşırken gordum" diyecek. Evden çıkıp akşam olmasını bekleyin. Handa vakit geçirebilirsiniz. Akşam gledğinde kale surları yakınında baltalı bir saray muhafızını bulun ve oldurun. Öldürdüğünde bilgilerin yazılı olduğu kağıdı bırakacak. Bunu alıp Heidric'e götürün. Heidric, bu seferde oğlunu kurtarmanızı isteyecek. Saraydan çıkıp Green Scroll ile Hampton kasabasına ışınlanın. bu kasabadaki evlerin birinde (Hanın az yukarısında) bir soylu oturuyor. Onunla sohbet edin. Size korkunç bir olaya şahit olduğunu söyleyecek. Şimdi de "Crime" hakkında soru sorun. Size anlatacakları şunlardan ibaret: Prens, Hampton kasabasını ziyarete geldiğinde bazı zorbalar tarafından kaçırılmıştır. Konuştuğunuz kişi uşağını onlarızlemesi için yollamıştır. Fakat uşak, onların izini Shadow Peak denen yerde kaybetmiştir. Evden çıkın ve taşlık yolu sağa doğru takip edin. Yol bitsede aynı istikalette devam edin. Bir süre sonra büyük bir ev bulacaksınız. Evin kapısında (içeride) bir muhafız bekliyor. Bu muhafızı öldürüp bıraktığı yeşil anahtarı alın. Üst kata çıkıp Prensin odasına girin ve onu kurtarın. Prens, size gidip Irial'i gormenizi söyleyecek. Hemen bu kadarın çıkıp size daha evvelden anlattığım biçimde Büyücü'ye gidin. Irial, "Bu krallık için son bir şans daha var. O da kayıp bir ocuk Kralın oğlu. Simdi sen kendini ispatlamalısın. ve çöldeki zindanda yaşayan Lychе'yi öldür." diyecek. Ne bekliyorsunuz? Hemen çöle!!! Çöle ulaşmak için Green Scroll ile Hampton'a gidin. Hampton'da ana yola çıkın sonra ikinci bir yol ayrımına geliyorsunuz. Buradan güneye inerek Last Hope hanına girin. Handa yemek yiyen adama gidip sohbet etmeye başlayın; tapınak yıkıntılarına gittiğini söyleyecek. "Temple" ile ilgili ne bildiğini sorun. Burada, eskiden güçlü bir lisi olanbir büyücünün yaşadığını, bu büyücünün, gücünü çoğaltmak içinkendini Lyche denen bir yaratığa dönüştürdüğünü söyleyecek. Şimdi de Lydhe'yi sorun. Lyche'nin ancak kutsal su (Holy Water) ile öleceğini söyler. Holy Water'i sorarsanız da, onu, Rhyder kasabasındaki Friar Kaine'den bulacağınızı söyler. İstersenız Ryhder'e gidip oradan kutsal suyu alabilirsiniz. Evi kasabanın girişindeki ilk ev. Ama benden size ipucu: Oyunun başında size Foretelling Stones'i aldırdıktan sonra sizi bu kasabada dinlenmeye göndermiştim. İşte o sırada Frior Kaine'nin evine girip onu öldürebilir ve bırakttığı kutsal suyu alabilirsiniz. Söylüler tarafından dışlanıp, saldırıya uğramamak içinde hemen hana gidip uyuyun. Sabah herşey unutulmuş olacaktır. Kutsal suyu bulduğunuzda tekrar Last Hope hanına gidin. Handan yiyecek aldıktan sonra güneye, çöle doğru ilerleyin. Yıkıntıların arasında bir kapı bulacaksınız. Bu kapıdan içeri girdiğinizde karışık bir labirente düşüyorsunuz. İçerisi iskeletler ve hayaletlerle dolu. Burası hem çok tehlikeli hem de karmaşık. Belli bir alanda sıkışıp kaldığınızı sanıyorsunuz. Tam çaresizliğe dümüşken ayağınız bir taşa çarpıyor ve o anda bir başka kapı açılıyor ve başka bir taş daha çıkıyor.

Bu ayda (yer darlığından) bu kadar. Gelecek ay görüşmek üsere.

MERT HEKİMCİ



Commodore 64

AMIGA 500

Commodore COMPUTER CLUB

ÜYELİK KOŞULLARIMIZ:

-18 yaşında iseniz kimliğiniz , 2 adet fotoğrafınızla bilgi formunu doldurup aidatınızı ödediğiniz an ***COMMODORE COMPUTER CLUB*** *üyesi olarak aylık hediye paketinize hemen, kulüp üye kartınıza kısa bir süre içinde sahip olacaksınız.*

-18 yaşından küçük olanlar aynı koşullarla fakat velilerinin izni ile müracaat edebileceklerdir.

NOT:

-Ankara dışından ***COMMODORE COMPUTER CLUB*** *üyesi olmak isteyenler mektup ve/veya telefon ile müracaat etikleri an gerekli işlemler kendilerine bildirilecektir.*

*-****COMMODORE COMPUTER CLUB*** *aidat miktarı, basılı yayın, hardware software ve alışveriş indirim yüzdesinde olabilecek farkları tüm üyelerine OTUZ gün önce bildirimde bulunmak şartı ile değiştirebilir.*

Sayın
COMMODORE C-64 ve AMIGA 500 kullanıcıları;

Sahibi bulunduğunuz üstün nitelikli Commodore C64 ve/veya Amiga 500 ev bilgisayarınızı en üst seviyede tutmak, en son oyun, eğitim, çizim programlarını ve bilgisayar çevre birimlerini en uygun koşullarda sizlere sunabilmek için OKAN ELEKTRONİK BİLGİSAYAR MERKEZİ olarak Türkiye genelinde COMMODORE COMPUTER CLUB üyelik çalışmasına başlamış bulunmaktayız.

Aylık 15.000 TL COMMODORE COMPUTER CLUB aidatı ile
COMMODORE 64 Kullanıcıları;
-30 ADET OYUN PROGRAMI'nı
-1 ADET BİGİSAYAR DERGİSİ'nİ
-1 ADET DİSKET veya KASET'i
AMIGA 500 kullanıcıları;
-8 ADET OYUN PROGRAMI'nı
-1 ADET BİLGİSAYAR DERGİSİ'nİ
-1 ADET DİSKET'i
her ay ücretsiz olarak alabileceksiniz.
COMMODORE COMPUTER CLUB üyelenmeze aylık ücretsiz olarak verilecek Basılı yayın, Hardware, Software seçimi kulüpçe yapılacaktır.

Aylık hediye paketi dışında alışverişlerinizde tüm mamüllerimze COMMODORE COMPUTER CLUB üyeleri indirimli olarak sahip olabileceklerdir

AYRICA

Karanfil Sokak, Karanfil Pasajı No 3-10
06650 Kızılay - ANKARA
Telefon (9-4) 131 08 98

Okan elektronik bilgisayar merkezi tic.ve san.ltd.şti.

Egitimde *AMIGA*

Hepimiz ilk bilgisayarımızı alırken ailemize uzun uzun bu masrafın derslerimizi nasıl iyi yönde etkileyeceğini anlatmışızdır. Ama işin gerçeği şu ki, özellikle bizim kullandığımız alet ve eğitim sistemi göz önüne alınarak hazırlanmış software olmadan bilgisayarımız bir oyun aracından öteye gidemez.

Commodore 64'ler ilk kez ülkemize yaygınlaşmaya başladığında piyasaya çıkan yardımcı ders programlarını sanırız hatırlarsınız. Bunlar daha çok orta ve lise seviyesindekiler yönelik bir grup soru ve cevaptan oluşan basit programlardı. Eğitimden çok insanın kendini sınaması için hazırlanmış bir nevi elektronik test kitaplarıydı. Bu tür programların en büyük zaafı soruların sürekli sabitolmasından kaynaklanıyor sanırım, bir süre sonra ya bütün cevapları ezberliyorsunuz ya da kalem oynatamıyacak kadar sıkılıyorsunuz. Durum böyle olunca programın ömrü dolayısıyla yararı oldukça sınırlandırılmış oluyor. Bir diğer nokta ise geometri, biyolojt ve fizik gibi çizim ve şemalar gerektiren derslerin C-64'te (düşük grafik kapasitesi yüzünden) tam olarak yaratılaması. Bunlar ve programın genel sunuluş biçimi yeterince kaliteli olmazsa kullanıcının bunları tam potansiyelle kulllababilmesi hemen hemen imkansız gibi.

Peki şimdi Amiga pek çok alanda yeni çığırlar açtığına göre eğitim alanındaki durum ne olcak. Amiga yaygınlaşmaya başlar başlamaz dışarıda pek çok eğitim programı yapılmaya başlandı, özellikle Amiga'nın ses ve grafik üstünlüğü sayesinde okul öncesi çocuklara yönelik programlar büyük başarı sağladılar. Bir diğer başarılı alanda Electronic Lab'ler diye tabir edilen ve fizik, kimya alanlarındaki yaygın deneylerin ekranda yapılabilmesini sağlayan programlar. Bunlar sayesinde pahalı ve nispeten tehlikeli bir çok deney lise seviyesindeki öğrenciler tarafından ekranda yapılabilmekte. Ülkemizdeki pek çok öğretim kurumunun deneyler açısından zayıf olduğunu düşünürsek böyle programlar eğitim sistemimize çok şey kazandırabilir.

Bunlar dışardaki gelişmeler, ülkemizde ise aynı derecede umut verici bazı yenilikler var. Klasik eğitim programlarının yanında yeni hazırlanan bir grup yeni program bu alanda olgukça büyük yenilikler getireceğe benziyor. Commodore Center Ailesi olarak bilinen bir seri bilgisayar merkezi tarafından hazırlatılan bu programlar Amiga'yı tam kapasite ile kullanıyor. Programlarda ilk göze batan özellik sadece test değil aynı zamanda 'eğitim' bölümleri de içermeleri. Böylece sadece bir dizi soru yerine karşınızda bir öğretmen gibi önce eğitip sonra sınayacak bir program buluyorsunuz. Diğer bir üstün özellik ise programdaki soruların 'random' olması, yani bir soru her seferinde ayrı bir biçimde ekrana geliyor böylece soru'yu ezberlemek veya sıkılmak olasıkları ortadan kalkıyor. Yakında hazır olacak olan bu programlar oldukça umut vaad ediyorlar, eğer 64'ü bir öğretmen kabul ederseniz Amiga gerçekten de bir 'profesör' oluyor sanırım..

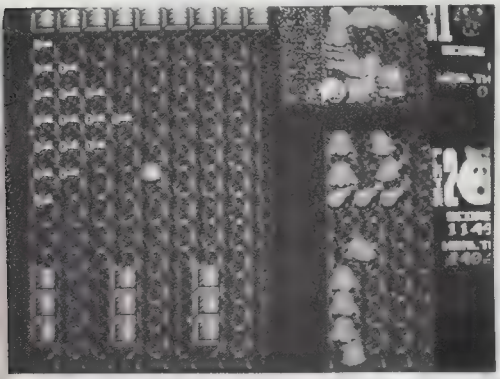
Ülkemizde pek yakında görmek istediğimiz bir diğer yenilik ise multi-media adı verilen sistemle hazırlanmış programlar. Bunlar ustaca hazırlanmış grafik ve textlerden oluşuyor, ana özellikleri ise istediğiniz meseleyi klikleyerek bu konuda çok daha detaylı bilgiler alabilmeniz. Mesela Istanbul'u tanıtan bir bölümde boğaz köprüsünü klıklerseniz köprünün boyutları ve yapım yılı gibi bilgiler alıyorsunuz, burada 'yapım' kelimesini klıklerseniz köprünün yapım tekniğini, kullanılan malzemeyi ve diğer detayları alıyorsunuz. Daha fazla bilgi için diğer anahtar sözcükleri klikliyorsunuz, eğer bilgiyi yeterli bulursanız bir tuşa basarak ana text'e dönüyorsunuz.

Bu tip gelişmeler Amiga'nın piyasadaki yerini giderek daha da sağlamlaştıracağa benziyor. Zaten bu kalibrede bir aletin el atıpta başarılı olamıyacağı bir alan olduğunu zannetmiyorum. Bunlar ve benzeri programlar sayesinde hem bilgisayarınızdan yeni bir alanda yararlanmış oluyorsunuz, hem de babanızı Amiga almaya ikna etmek için elinize önemli bir koz geçmiş oluyor!

Murat ADANÇ

PUFFY'S SAGA

Çok eskiden birbirlerini çok seven bir prens ve bir prenses varmış, Prens babası ölünce onun yerine geçmiş ve krallığı başarılı yönetimi sayesinde dahada büyütmüş, yeni kralın ele geçirdiği ülkelerin birinin hükümdarının son derece güçlü bir büyücüsü varmış. Düşman ülkenin yenilen kralı büyücüsüne verdiği son emirle iyi kralı ve kraliçesini birer topa benzeyen yaratığa dönüştürtmüş ve her ikisinide büyük, hayır çok büyük bir labirente kapatmış. Büyü ancak ve ancak ikisinden birinin labirentten kurtulması halinde bozulacakmış. Bunun farkına varan kral ve kraliçe işin hiçte kolay olmadığını, labirentte onlardan daha ilginç ve daha güçlü yaratıklar olduğunu görmüşler. Artık kralımızın yeni ismi Puffy, kraliçenin ise Puffyn imiş. Bundan sonrası sizin joystick kabiliyetinize kalıyor...muş!



Puffy daha önce Amiga'da gelmişti. Bizim görmüş olduğumuz kadarıyla oyun oldukça eğlenceliydi ve ayrıca ses efektlerine çok özen gösterilmişti.Şimdi 64'de de mevcut olan oyun üstten görünüşlü bir labirent oyunu. Bu tür oyunlar genelde eskiden bilgisayar dünyasını kasıp kavuran PAC-MAN adlı oyunun geliştirilmiş ve birazda değiştirilmiş hali oluyor. Proglamlayan firmada UBI Soft diye adlandırılan bir İspanyol software-house.

Oyunun başında Puffy mi yoksa Puffyn olacağınızı seçebilirsiniz. F1 tuşu güçlü olan Puffy ile, F3 tuşu ise hızlı olan Puffyn ile oynamanızı sağlar. Başta sadece az bir ateş gücüne sahip olmanıza rağmen daha sonraları oyunda ilerledikçe çok çeşitli silahlar ve objeler bulacaksınız. Alabileciğiniz ekstra silahlar ekranınızın altında gösterildiği gibi size alev püskürtebilme, daha güçlü ateş edebilme ve daha hızlı ateş edebilme gibi özellikler kazandıracaktır. Bunların dışında görünmez olmanızı, ışınlanmanızı ve ışınlanmanızı sağlayabilecek objeler var. Toplayabiceğiniz objeler arasında en önemli iki tanesi ise sağlık meyvaları ve anahtarlar. Anahtarlar kapıları açıp daha değişik dünyalara seyahat etmenize yardım edecek, meyvalarda enerjinizi artıracaktır. Bulunduğunuz bölümü yani labirenti tamamlayıp bir sonrakine geçebilmek için ufak, top şeklindeki objeye dokunmalısınız. Oyunu tamamlamak için 34 labirentte yaşam savaşı vermeniz gerekiyor. Bunu başarabilirseniz güzel bir son ekran sizi bekliyor.

Bir yorum yapmak gerekirse Puffys Saga göründüğü kadar ilginç olmayabilir. Bu kişiye göre değişecek birşey ama 34 uzun ve birbirine benzeyen Levelde Pac-Man'cilik oynamak sanıyorumki çoğunuzun hoşuna gitmeyecekur. Eleştiri olarak söyleyeceklerim ise oyunun kendisine değil yapımcılarına:

"Neden insanların bıkma denen bir duyguya sahip olduklarını düşünmüyosunuz acaba?"

MERT HEKİMCİ

DAHA FAZLA C-64

HAMMERFIST

Arkanıza yaslanın ve dikkat lice beni dinleyin...

2000 yılındayız,belkı daha da ilerisi. Devletlerin yönetimi şimdi olduğundan çok farklı. Hatta artık devletler bile yok. Tek başkan ise Master adında bir yaratık. Beyni son derece gelişmiş olan Master'ın kötü politikasını ortadan kaldırıp,dünyayıtekrar eski haline kavuşturmak isteyen siyasi partiler hala mevcut. Fakat her an bir suikaste kurban gidebilecekleri korkusu onları bu politik savaşta etkisiz bırakıyor. Onlara ölme korkusunu sokan ise Hammerfist, yani Master'ın en güçlü adamı. Bir de Hammerfist'in ortağı Metalisis var. Hologramdan yaratılmış bu iki yokedici sonunda efendilerine başkaldırır ve onu tamamen yeryüzünden silmeye karar verirler.

Master'ın egemenliği çok büyük bir alanda geçerli. Bu yüzden tüm dünyaya savaş açmak hem akılsızca hem de imkansız. En doğrusu düşmanı can damarından vurmak. Yani ana güç merkezlerini ve bunların koruyucularını yok etmek. İşe başlamadan önce kontrolümüzdeki karakterleri tanımanız faydalı olacaktır.

Hammerfist saybernatik bir elektronik kola sahip. Bu kolu ona uzun menzilli ateş gucu sağlıyor. Parmaklarının ucundan çıkan lazer ışınları karşısındakini darmadağın edebilecek güçte. Ayrıca kolundaki sistem, yeterli güç olduğu takdirde 99 süper yumruğu ardı ardına hiç kesilmeden saydırabiliyor. Tüm bunlara rağmen, Hammerfist fazla ateltik değil ama son derece güçlü

Metalisis, ortağının aksine dişi bir yokedici. Vücudu çok esnek. Bunun avantajlarından fazlasıyla yararlanıyor ve inanılmaz denebilecek zorlukta akrobatik hareketler yapabiliyor.Ellerinin üstünde parende atabilmenin yanında, bir yerden destek alarak havada parende atabiliyor ve çok yüksek lere çıkabiliyor. Ayrıca güçlü bacaklarıyla rakibine öldürücü tekmeler atabiliyor. Fakat imha gücü ve kabiliyeti Hammerfist'a göre daha az.

Gördüğünüz gibi her iki karakterinde zayıf ve güçlü noktaları var.Bir arada bulunmaları birbirlerinin eksiklerini kapamalarını sağlıyor ve onları ayrılmaz bir ikili yapıyor. Sizin de bu ortak kuvvetten yaralanmanız için oyunda yeni bir sistem geliştirilmiş. Joystiğinizle yapacağınız tek ve ufak bir hareketle istediğiniz,gerekli olan adamı seçebiliyorsunuz. Joystick hareketlerinin dışında bilgisayarımızın klavyesinden ayarlanması gereken birkaç şey var. Space tuşuna bastığınızda kontrolünüzdeki karakter yüzünü ekrana döner.Burada yapabileceğiniz iki çeşit hareket var. Ateş düğmesi basılıyken kolu geri çekerseniz kafa atarsınız.Gene ateş düğmesi basılıyken kolu yukarı iterseniz yüzünüzün dönük olduğu yönde duran bir kapıdan geçersiniz. Space tuşuna basıp da tekrar eski pozisyonunuza dönmek istersiniz kolu, ateşe basmadan herhangi bir yöne itmeniz yeterli. Gelelim joystick kontrollerine.

HAMMERFIST'İN KONTROLLERİ

(Ateş düğmesi basılı değilken.)
Sağa: Sağa hareket
Sola. Sola hareket
Aşağı: Eğilme
Yukarı: Karakter değiştirme
(Ateş düğmesi basılıyken.)
Sağa:Sağa ateş etme
Sola: Sola ateş etme
Yukarı: Yukarı ateş etme
Aşağı: Aşağı ateş etme

METALISIS'İN KONTROLLERİ

(Ateş düğmesi basılı değilken.)
Sağa: Sağa hareket etme
Sola: Sola hareket etme
Aşağı: Eğilme
Yukarı: Karakter değiştirme
(Ateş düğmesi basılıyken)
Sağa Sağa tekme atma
Sola: Sola tekme atma
Yukarı: Parende atma
Aşağı: Ters yöne donme

Bunları ezberlerseniz oynarken bu konuda zorluk çekmezseniz.Alışmanız gereken en önemli şey iki karakteri aynı anda çok hızlı bir şekilde kontrol edebilmeyi öğrenmek.Bunu dikkate alın.

Kahramanlarımız artık sizin gözünüzde hazırdırlar sanırım.O zaman başlayalım!

LEVEL 1

Oyuna ana yönetim merkezinden giriyoruz.Ama esas güç kaynağının burası olmadığını, daha bir çok engeli aşmanız gerektiğini anlamak fazla zamanınızı almayacaktır.

Önce joystiği aşağıya çekerek Metalisis'i Teleport makinesindem çıkarın. Bunu yaptıktan sonra soldaki ufak bilgisayarı parçalayın. Ardından da sağda duran büyüğü. Artık ilk büyük koruma kalkanını sistem dışı dışı bırakmış oldunuz. Ama genede işi garantiye almak için önünüzde duran üç Teleport'u kullanılamaz hale getirin. Bu işi Mammerfist'in lazer atışlarıyla yapabilirsiniz. Işınları makinelerin üst kısmında duran ufak panallere yollamanız yeterli olacaktır. Tüm bunları yaptıktan sonra sağdaki kapıdan bir sonraki ekrana geçin.

Burada ilk olarak ortada duran kapının sağında ve soldaki ufak lambaları kafa atarak kırın. Sonra da sağdaki bilgisayarları parçalayıp masanın üstüne Metalisis'i kullanarak çıkın. Masanın üstündeyken ortada durup sıçrayın ve üst kata çıkın. Üst kattaki bilgisayarları da hurda yığınına çevirdikten sonra burada durup üstünüze gelen büyük robotları yokedin ve bırakacakları lazer ışınlarını toplayın. Altmışa yakın lazer topladıktan sonra tekrar aşağının ve ortadaki kapıdan girin. Uuuups..! Nereye girdiniz böyle? Canavar bir bitkinin odasına. Bitkiyi imhaya başlamadan önce sizi durduracak olan ufak pürüzleri temizliyelim. Bunlardan ilki sol tarafta yerde yatan ufak bitki, diğeri canavarla aranızda duran sarmaşık ve tabii bilgisayar. Hammerfist ile tüm söylediklerimi yapabilirsiniz. Sıra büyük olanlarına geldiğinde, işleme aşağıdan ateş ederek başlayın. Sonra düz ateş ederek tamamını yok edin. Yaratık öldüğünde üstüne Metalisis ile çıkın ve tekrar Hamerfist ile bu radaki sarmaşığı öldürün. Ardından da platformdaki bitkiyi üstünüzdeki tavandan sektırerek öldürün. Şimdi Metalisis'i kullanarak bilgisayarın soluna geçin ve masa ile soldaki duvarın arasındaki boşluğun arasındaki boşluğun ortasında durup sıçrayın. Böylece üstteki platforma çıkacaksınız. Bu sefer de bir üstteki bitki-

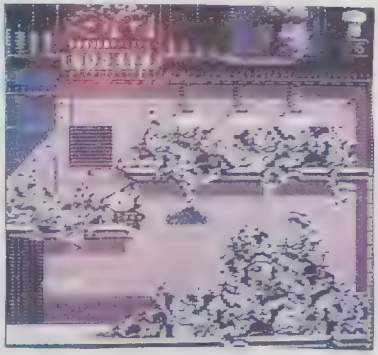
C-64

alt kısmını yok edin. Sonra ağzını ve ardından ağzının üstündeki kısmını uçurun. Tekrar aşağı kademeye inip orada güvenle bekleyin. Canavar tam ateş edipte, ateş üstünüzden geçtiğinde Metalisis ile tam yanına sıçrayın ve hemen ters dönerek üstteki ufak platforma sıçrayın. Burada da hiç vakit kaybetmeden Hammerfist'e dönüşüp yaratığın gözünü deşin. Oh be! Bu bölüm de bu kadar.

LEVEL 3

Oyunun en uzun bölümüne başladığımızı şimdiden söyleyeyim de önleminizi ona göre alın. Belki iyi bir kol jimnastiği iyi gelebilir. Hazırsanız başlayalım oniki ekranlık maratona.

Canavarın açtığı yoldan ilerleyen kahramanlarımız hala denizin altındalar ve gene karşılarında parçalanması gereken bir tümsek aşılması gereken zorlu bir bölüm var. Bu sefer karşılacağınız engel tam dört parçadan oluşuyor. Her parçası sizi uğraştırıyor. Etrafda o kadar çok deniz yaratığı var ki, bilmem onlardan zaman ayırıp da bu duvarı parçalayabilecek misiniz? Önce en üstteki parçayı yok edin. Böylece kayalardan seken ışınlar üstteki kısmı parçalayacaktır. Her parçayı yokettikçe birkaç adım geri gidip oradan lazer ışınlarını sektirerek bu büyük engeli ortadan kaldırın. Engel kaybolunca Metalisis ile geriden atlıyarak bir üst tabana ve yola devam ederek de bir sonra ekrana geçin.



Bu ekranda tam üç sualtı canavarıyla karşılacaksınız. Ama korktuğunuz kadar büyük ve tehlikeli değiller. Sadece ulaşılması zor yerdeler ama korkmayın 64'ler dergisi yamınızdayken birşeycik olmaz. Yaratıklar üç ayrı yerdeki platformların üstünde bulunuyorlar. Solda bir tane, sağda iki tane üstüste. Soldakinin altında, tam ortasında durarak Metalisis ile atlayıp sağda, alçakta bulunan yaratığın yanına, tam yanına ulaşırsınız.İşte şimdi Hammerfist ile bu yaratığın kafasını ezin. Parçalanınca bu seferde platformun tam ortasında durup karşıdakine Metalisis ile atlayın ve ortadaki yaratığı da Hammerfist ile öldürdükten sonra geriye bir yaratık kalıyor. Ona ulaşmak için platformun ortasında durup Metalisis ile karşıya sıçrayın ve Hammerfist ile dağıtın. Oh be! Yaratığın gerisindeki kapıya kafa atıp içeri girerseniz, bu ekrandan da kurtulmuş olursunuz.

Kapının ardında sizi daha kolay bir yer bekliyor. Burası platformlardan oluşuyor. Bulunduğunuz platformun en solunda durup sağa dönün ve Metalisis ile bir üst platforma atlayın. Orada en sağda durup suratınızı sola dönün ve bir üst platform atlayın. Burada en solda durun ve sağa doğru atlayın. Şimdi ulaştığınız platfordaki lambaya kafa atarsanız, enerji alabilirsiniz. Fakat dikkat etmeniz gereken birşey var. Bu ekranda ve bir sonraki ekranda yere tepeden bir yılan düşüyor. Bu yılanın yere düşmesine izin verirseniz zehire dönüşür. Ama hava vurursanız lazer bırakır. Enerji yitkendikten sonra önünüzdeki ufak engeli birkaç vuruşta yokedin ve altta ki platforma atlayıp sağa devam edin.

Girmiş olduğunuz mağarada aman tanrım büyüklüğünde bir deniz yaratığıyla karşı karşıya geleceksiniz. Bu dev yaratık herhalde yavrulma döneminde olacak, yere uzanmış uzun ve iğrenç karın kısmından sürekli iğrenç yaratıklar doğuruyor. Siz bu yaratıklarla uğraşa durun bu arada mağaranın tavanından ufak ufak taşlar kafanıza düşüyor. Bu cehennem misali yerden kurtulmanın tek yolu dev anneyi öldürmek. Biliyorum dokunaklı geldi ama bu bir oyun, o yüzden saçmalamayın da işe başlıyalım. Hammerfist'le tavana ateş ederek yaratığın karnını yokedin. Fakat karın kısmı birkaç parçadan oluşuyor. En soldan en sağa doğru tüm yaratığı parçalayabilirseniz, burayı da geçersiniz. Yaratığın ilk iki kısmını uzaktan ateş ederek, üçüncü parçasını tavandan sektirerek ve geri kalan kısmını yandan ateş ederek yoketmeniz en kolaydır. Burayı geçebilirseniz yola devam edebiliriz.

Şimdi de önünüzde dağ gibi kayalar var. Ayrıca yukarıdan kayalar düşüyor. Altındaki düzlükte baykuşa benzer bir yaratık var. Önce durduğunuz yüksek yerden ateş ederek, birikintinin en üstündeki kayayı parçalayın. Daha sonra aşağı inerek kalan kayaları parçalamaya koyulun. Kayaları bir üstten, bir alttan sırayla parçalayın. Yol açılınca kapıya ulaşıp vurun ve içeri girin.

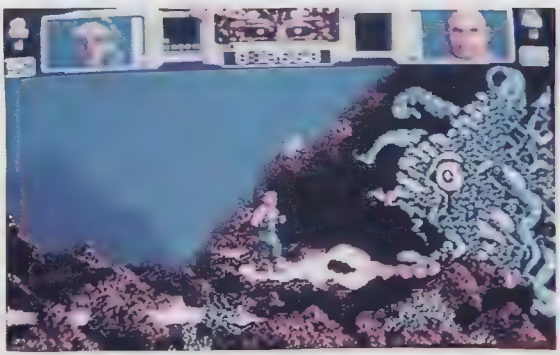
Şu anda girmiş olduğunuz mağara, yeryüzeyine çıkan bir giriş ve aynı zamanda yeraltı şebekesinin de saklandığı yer. Dolasıyla burayı aşmanız gerekmekte. Mağarada önce tavanda asılı olan lambaları patlatın. Sonra karşınızda duran kiremit duvarı, soldaki büyük gedikten sağa doğru parçalayın. Duvar dört yerinden kırıldıktan sonra, yani söylediğim sırayla dört kere kafa attıktan sonra sistem pasif hale geliyor. Şimdi sıra geldi, bir çıkış kapısı bulmaya. Fakat buradan çıkmadan önce, soldaki alçakta duran ufak lambaya kafa atarak enerji alabilirsiniz. Enerji aldıktan sonra ekranın tam ortasında durun ve Metalisis ile sağa doğru atlayın. Yukarıda gizlenmiş olan platform sizi havada tutacaktır Kapıya iki kez kafa atarak açın ve içeri girin.

Artık yeraltı içindeyiz. Burası ilk bölümdeki asansörlerle dolu, fakat bu defa daha zorlularıyla. İlk ekrandaki asansöre Metalisis ile binerek yukarı çıkın. Kapıya birkaç kez vurarak açılmasını sağlayın ve kapının ardındaki bilgisayarı parçalayın. Sonra bilgisayarın yanındaki bilgisayarın yanındaki asansöre Hammerfist ile binerek aşağı inin. Bu asansör oldukça kısa, durunca hemen soldakine binerek tekrar aşağı inin. Burada bulunan iki bilgisayarı patlattıktan sonra Metalisis ile sağdaki asansöre binin, yukarı çıkın.Sağda sizin arasında bulunduğunuz ikiduvarla bağlantısı olan, fakat bir yan asansörde bulunan lazer hattına yumruk atarak parçalayın. Açılan geçitten sağdaki asansöre binip yukarı çıkın ve

aynı şekilde soldaki duvarla bağlantısı olan ilk lazer hattını yokedin. Sonra soldaki asansöre binerek sağdakini ve tüm lazer hatlarını ortadan kaldırıp en sağdaki asansöre binerek yukarı çıkın ve buradan kurtulun.

LEVEL 4

Tanrım sen bu yazıyı okuyanlara yardım et. Hala bunalmadınız mı? Siz hala stresse girip,bilgisayarı parçalamadınız mı? Hayret doğrusu madem kararlısınız benim için hava hoş.Sonunda çıktık yeryüzüne Önce temiz havayı ciğerlerinize çekin. Sonra kapıyı kırarak dışarı çıkın. Sakın önünüzdeki tankla dalaşmayın. Sütekli karakter değiştirin yeter. Böyle yaparsanız tank sizden uzaklaşacaktır. Arada yeterli mesafe olduğunda Metalisis ile kulübenin tepesine sıçrayın. Enerjiniz az ise paratonerden emebilirsiniz. Bir süre sonra tank kulübenin içine girecektir. İşte o zaman aşağı atlayarak, tankın gerisine geçin ve hızla ekrandan uzaklaşın.



Şimdi göreceğimiz yer Master'ın esas binasının girişidir. O sizi içeride bekliyor. İçeri girebilmek için sürekli ateş eden kutuyu havaya uçurun. Daha sonra etraflaki ufak ve büyük robotları öldürerek oyalanın. Sistem bozulupta geçmenize izin verdiğinde son bir darbeyi giriş kapısına indirip içeri dalın.

İçerisi uzay giysileri içinde gardiyanlar ve acayip robotlarla dolu. Yapacağınız ilk şey lambaları Hammerfist ile patlatmak olmalıdır. Daha sonra sandıkları parçalayıp tam yol ileri yapın (Bakınız şekil 0).

Bu ekrandaki iki ufak lambayı ve bilgisayarı patlattıktan sonra Metalisis ile sağdaki asansöre binin. Yukarı ulaşınca sola doğru platformların üzerinden atlayın ve karşıya ulaşıp soldaki ekranı geçin.

Durduğunuz yerdeki ve karşıda bulunan iki lambayı patlatıp sağdaki kapıdan içeri girin.

Burası lazer odasının alın. Yukarı çıkış malesef imkansız, ama ben imkansızın üstünden gelmeyi başarmakla ünlüyümdür. Zaten öyle olmasa oturup Hammerfist'i Trainersiz bitirmezdim, değil mi yani? Şimdi lafı kesip işe başlıyalım. Burada isterseniz sağdaki ufak panelden enerji çekebilirsiniz. Sonra masanın tam önünde durup Hammerfist'ın lazer atışlarını yukarı yöneltin. Tavanı havaya uçurunca Metalisis'in güzel bacaklarıyla masanın sağından sıçrayıp yukarıda, solda bulunan ufak platforma çıkın. Burada yukarı ateş edip, lazer topunun ilk parçasını yokedin. Sonra platform en solundan sıçrayarak karşı taraftaki platforma çıkın. Burada topun kalan kısmını yok edin. Lazer topundan eser kalmayınca duvardaki iki lambayı ve bilgisayarı parçalayıp sağdaki kapıdan bilgi kayıt ve işlem merkezine girin.

Bilgi kayıt ve işlem odası bilgisayarlar ve dolaplarla dolu bir yer. Burada göreceğiniz her dolabı ve elektronik aleti hurda yığınına çevirdikten sonra sağ üst köşede bulunan platfordaki boyaz hayvanı öldürüp dolabın sağındaki yere kafa atın. Açılan gizli geçitten bir sonraki ekrana geçin. Unutmadan söyleyeyim, tanı oniki eşya parçalamanız gerekiyor.

Hiç vakit katbetmeden bu ufak odanın tavanında bulunan ufak lambaları patlatıp yandaki kapıdan oyundaki en büyük düşmanızla karşılaşın. Mr. Master.

Sizlerinde göreceği gibi master sadece güçlü bir beyin ve onun kafasından ibaret. Cam bir koruyucunun içinde olmasının yanında ayrıca birçok kablo ve bilgisayar da ona bağlanmış. Sizin buradaki hareket alanınız oldukça dar. Genişletmeye nedersiniz? Öyleyse sağdan başlıyalım. Sağdaki sütunu alttan başlıyarak yıkın. Şimdi hareket alanınız olacaktır. En sağa gidip burada Metalisis ile soldaki bilgisayara doğru atlayın. Bilgisayarın üstünden de yukarıda Teleport'un yanına atlayın. Teleport'un en sağın durup düz ateş edin ve canın size bakan tarafını parçalayın. Cam parçalanınca durduğunuz platformun tabanına ateş edip seken ışınların Master'a çarpmasını sağlayın. Master'ın suratının sağ tarafının iki parçasını yoketikten sora kafasının yanına gidip yakınından ateş edin ve iki parçada burada yokedin. Aynı şeyleri ekranın sol tarafına da uyguladıktan sonra kafanın kalan kısımlarını de parçalayıp, patlamanın olduğu yere çıkın ve patlamanın içindeyken kafa atın. Ta ta ta taaa...Hammerfist bitti. Oyunun sonunda ikudarın başındaki kişiyi öldürdüğünüz için ihtilal başlar.

Umarım bu oyunla ilgili problemleriniz son bulmuştur. Zaten biz bunun için varız. Görüşmek üzere bye bye...

Mert HEKİMCİ

GRAFİK : %90
SES EFEKT : %89
OYNANABİLİRLİK: %85
GENEL : %90

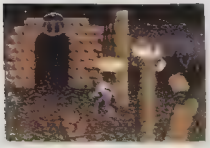
Commodore 64
FIRMA: VIVID IMAGE
DISK-KASET
64'LER

C-64 NIGHT

Gökgürültüsü, şimşek... Karanlık da bastırdı. Titriyorum... Sanırım bu korkunun verdiği titreme. Göz gözü görmüyor. Sadece ben ve mezar taşları ayakta kalabilmiş. O da nesi! Şuradaki çalılıkların oynadığını sende gördün mü? Yo... olamaz,haayınır ..!

Klik. İçeri giren annem. Gene beni karanlıkta Nightbreed oynarken yakaladı. Fazla heyecana gelemediğimden zorla bana bilgisayarı kapattırıyor. Ne yapalım? Bende alıyorum daktilomu başlıyorum yazmaya.

Geçen ay Murat'ın sunduğu haberlerde dinlediğiniz Nightbreed nihayet elimize geçti. Tabii benim elimden hiçbir oyun kurtulamayacağından, ikibuçuk günde oyunun çözümünü ve haritalarını hazırlayıp bu sayıda sunduk.



Clive Barker'in yazıp yönettiği Nightbreed filmi gerçekten kanınızı donduracak kadar korkunç. Filmin yapımında tam ellibir kişi çalışmış ve yüzün üzerinde karakterin, kıyafeti ve makyajıyla bu ellibir kişi tarafından hazırlanmış. Hatta Baphomet adlı karakterin makyajı yedi saat,önemsiz karakterlerin makyajıysa üç saat sürmüş. Ayrıca filmdeki her karakterin özel biblioyografi var. Şunu söylemek gerekir, aslında Nightbreed yaratıklarının hepsi göründüğü kadar kötü değil. İçlerinde gerçekten kötü olan bir Peloquin bir de Kinski var.

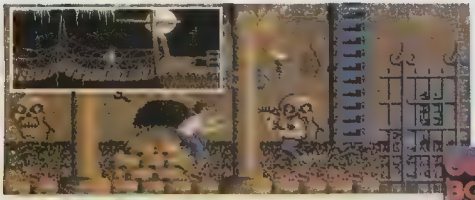
Hikayeye göre Nightbreed ırkı dünyaya insandan önce gelmişler. Daha sonra iki ırk arasında çıkan savaş süregelir. Savaş bittiğinde Tann'ları Baphomet tüm Night breed' lileri toplayıp, onlara yerleşebilecekleri bir yer bulmalarında yol gösterir. Sonunda yeraltında Midian isimli tapınak şehiri kurarlar. Aradan geçen zaman içinde ortaya çıkmamaları onları gitgide bir efsane haline dönüştürür. Fakat unutulmayan bir

şey vardır. Söylenene göre insan ırkından bir adam Midian'a kin ve ölüm getirecek aynı zamanda onları kurtaracaktır.

BREED

C-64

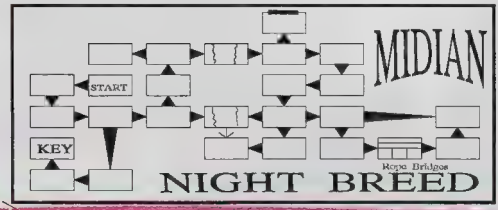
Siz Boone adında bir macera meraklısınız. Psikiyatristiniz Dr. Decker ile yaptığınız son konuşma neticesinde ardarda işlenen bir dizi cinayetlerin sorumlusu olduğunuzu anlarsınız. Günahlarınızdan arınmak için Midian şehrini bulmaya karar verirsiniz. Yanınıza kız arkadaşınız Lori'yi alıp yola çıktığınızda "The Sons Of The Fire" isimli Nazi tarikatının peşinizde olduğundan habersinizdir. Nazilerin başında ise polis teşkilatından Eigerman bulunmaktadır. Yolculuğunuzda uğradığınız Necropolis mezarlığında bir yaratığın saldırısına uğrar ve onun tarafından ısırılırsınız Son bir şans için kaçmaya çalışırken polisin yani nazilerin eline düşersiniz. Bu arada Dr. Decker de oradadır ve gerçek katilin o olduğunu bildiğiniz için ikinizi de öldüreceğini söyler. Fakat sizin, o ısırık yüzünden fazla bir şansınız kalmamıştır. Gözlerinizi açtığınızda kendinizi morgda bulur ve pencereden kaçarak tekrar Necropolis'e gidersiniz. Artık biliyorsunuz, Midian oralarda bir yerlerdedir. Kaçtığınızı öğrenen Naziler ve Dr. Decker peşinize düşerler. Dr. Decker sizi The Deadly Mask kişiliğine bürünüp aramaktadır. Yani kendisi hafif kaçık. Tüm bu olanların yanında



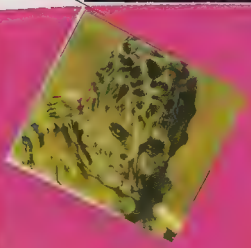
☆☆☆☆☆NIGHTBREED'de Peloquin tarafından ısırıldıktan sonra CABAL'a dönüşen BOONE'u yönetiyorsunuz. İşiniz bayağı zor

boynunuzdaki ışığı da unutmayın. O ışık artık sizide bir Nightbreed yapmıştır. Artık iki kişiliğiniz var. Birisi Boone, diğeri de Cabal Cabal Boone halinizin iki katı daha güçlüdür. Mezarlıkta Middian'a açılan bir kapı ararken ayrıca bazı iğrenç yaratıklarla karşılaşabilirsiniz. Bunlar Berserker'ler. Bunlar Nightbreed'lerin koruyucuları. Önlerine çıkan her canlıyı yokettiklerinden, Midian'ın derinliklerinde kilit altında tutuluyorlardı. Fakat şehir yabancıların istilası altında yıkılmaya başlanmış. Bunun sonucuda bazı Berserker'ler serbest kalmış. Buradan sonrası size kalıyor.

Oyunda Boone'u yani Cabal'ı yönetiyorsunuz. Yapmanız gereken ilk şey Midian'a giden bir kapı bulmak. Bunu yaptıktan sonra, Baphomet'i bulup onu Nazi'lerin saldırısına karşı uyarmalısınız. Baphomet'i bulabilirseniz sizi kutsayacak ve doğaüstü güçler verecektir. Bu güçle Berserker'leri de kontrol edebilirsiniz. Ama herşeyden önce Baphomet'in odasına girmenizi sağlıyacak olan anahtarları bulmalısınız. Anahtarlar değişik şekillerdeki objeler. Her biri oyunun ayrı kısmında bulunuyor. Toplam üç anahtar var. Baphomet'i uyardıktan sonra, Berserker'leri serbest bırakmalı ve tekrar Necropolis'e yani yeryüzüne ulaşmaya çalışmalısınız. Yeryüzüne çıktıktan sonra Nightbreed'lerin çoğu kaçmayı başarıyor. Kaçanlardan biri de size, The Mask'in Lori'yi kaçırdığını söylüyor. Bu sefer Lori'yi kurtarmak için aşağı iniyorsunuz. The Mask ile dövüşüp, Lori'yi kurtarınca oyun süper bir ekran ile bitiyor.



Normal oyun ekran düzeni şöyle: Sağ üstte hayatlarınızı temsil eden üç kafa var. Bu kafalar siz yara aldıkça kurukafaya dönüşür. Kafaların hemen solunda mesaj kısmı bulunuyor. Bu-



rada, ekrandaki diğer karakterleri veya bilgisayarın size söylediği cümleleri okuyabilirsiniz. En solda ise Boone suratı var. F1 tuşuna basarsanız, bir süre değişime uğrar ve çok güçlü olan Cabal'a dönüşürsünüz. Bunun da bir sınırı var. Ekranın alt kısmında ise aldığınız objeleri görüyorsunuz. Bunlar ya büyülü tabletler ya da polislerden aldığınız silahlardır. Silahın mermileri sınırlı, ama onu da bazı yerlerde bulabilirsiniz.

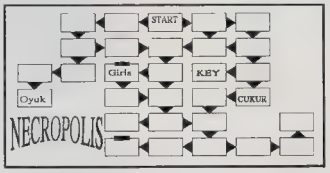
Bir ekrandan çıkmak için, dört yerden birine gitmelisiniz. Sağa veya sola gitmek için, yüzünüzü o yöne dönüp koşmanız yeterli. Yukarı veya aşağı gitmek içinse kapıların veya girişlerin önünde durup, joystiği o yöne çekin.

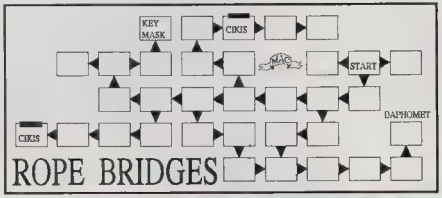
Bazı ekranlarda, hatta hemen hemen her ekranda, bir düşmanla mücadele etmeniz gerekecek. Budüşmanlar polisler ve diğer Berserker'lerdir. Tabii bir de The Mask var. Polislerin hepsi ölümlü. Fakat Berserker'leri öldüremezsiniz, onları ancak ekrandan uzaklaştırabilir veya kendinizi onlara karşı savunabilirsiniz. The Mask yani Dr. Decker ile iki kez karşılacaksınız. Birinci karşılaşma üçüncü tabletin bulunduğu ekranda, ikincisi ise kız arkadaşınız Lori'yi kurtarırken.

Oyunun haritalarını bu sayımızda bulabilirsiniz. Eminim çok faydalı olacaktır. Haritalardan bakarak tüm tabletlerin yerlerini, (Key) tüm giriş ve çıkışları ve önemli kişilerin (Baphomet ve The Mask gibi) yerlerini bulabilirsiniz. Ne yapmanız gerektiğini zaten söyledim. Sağa git, sola git diye yazmıyorum. Bu çoğunuzun aklını karıştırıyor. Böylesi sizin için de, benim için de daha iyi olacaktır.

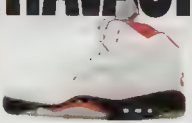
Son sözüm... Vay be! Helal olsun. Bu oyun kadar atmosferik, gerçeğine uygun olanını görmemiştim. Yaratıkların grafiği ve ses-efektleri süper. Hele o müzik. Şu oyunu alında, helc bir akşamleyin karanlıkta oynayın.

Grafik : %82
Ses-efekt : %85
Müzik : %80
Oynanabilirlik: %83
Genel : %90
Mert HEKİMCİ





NIKE BASKETBOL AYAKKABILARININ HAVASI

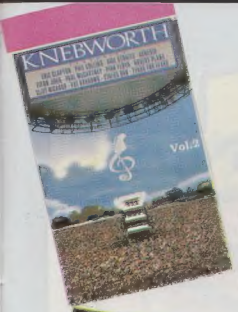


Air Jordan®

VAR ÇÜNKÜ POTALARIN ALTINDA ZEMİN SERT

Michael Jordan, dünyanın en ünlü basketbolcusu Michael Jordan'ın ayakkabıları Nike-Air®, taban sistemli.

NIKE

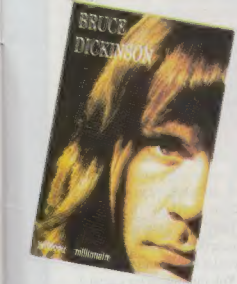


MÜZİK

KNEBWORTH
Polydor/Yonca

Eric Clapton/ Phil Collins/ Dire Straits/ Genesis/ Elton John/ Paul McCartney/ Pink Floyd/ Robert Plant/ Cliff Richard/ The Shadows/ Status Quo/ Tears for Fears

Bu iki kasetlik seri yardım amacıyla yapılan bir müzik festivalinen alınma. Rock dünyasının en ünlüleri, en baba şarkılarıyla kasetlerde yer almışlar. Özellikle Genesis, Robert Plant ve Pink Floyd hayranları başka yerde kolay kolay bulamıyacakları konser parçalarını bu seride bulabilirler. Oturup kendiniz çekseniz bu kadar iyi şarkıyı bir arayıa zor getirirdiniz herhalde. Eğer sadece birini alacaksanız Vol.1 diğerine göre daha iyi. Kaçırmasanız iyi edersiniz!★★★★★



MÜZİK

BRUCE DICKINSON
Tattooed Millionaire
EMI/KENT

A) Son of a Gun/ Tattooed Millionaire/ Born in '58/ Hell on Wheels/ Gypsy Road
B) Dive!Dive!Dive!/ All the Young Dudes/ Lickin' the Gun/ Zulu Lulu/ No Lies

Seventh Son albümünden sonra Iron Maiden elamanları uzunca bir tatile çıktılar. Bu süre içinde her biri kendi solo çalışmalarıyla ilgilendiler. (Harris hariç) hatta Adrian Smith kendini kaptırıp gruptan ayrıldı (Hain herif). Bruce ise solo bir albüm çıkardı. Bu albümde Bruce, Maiden'ın kamplarından uzaklaşıp kendi stiliyle harikalar yaratmış. Kasette ona Maiden'ın yeni gitaristi Janick Gers eşlik etmiş. Her bir şarkı ayrı güzellikte, bana kalırsa bu ayın en iyi kaseti.... ★★★★★

MÜZİK

DEEP PURPLE
Deepest Purple
HARVEST/KENT

A) Black Knight/ Speed King/ Child in Time/ Woman From Tokyo/ Highway Star
B) Fireball/ Space Truckin'/ Burn/ Demons Eye/ Smoke On the Water

1960 yılların sonunda yaptıkları müzik açısından hard rock türünün babası sayılan iki grup var, bunlardan biri Led Zeppelin, diğeri ise DEEP PURPLE. Bu iki grubun getirdiği yeni anlayış ve teknikler bugünkü metalin kökünü oluşturdu. İşte 1968'te kurulduktan sonra bir dolu başarılı albüm çıkaran grubun en ünlü şarkıları bu kasette toplanmış. Her biri en az o zamanki kadar güzel. Şaekıların her biri ayrı bir rock klasiği. Eğer metal'in köklerini dinlemek istiyorsanız, veya en kalitelisinden müzik anyoksanız bu kaseti mutlaka alın. Dinlemeye doyamıyacaksınız%★★★★★

MÜZİK

FLOTSAM&JETSAM
When the Storm Comes Down
MCA/MMY

A) The Master Sleeps/ Burned Device/ Devastation/ October Thorns/ No more Fun
B) Suffer the Masses/ Sin/ Greed/ E.M.I.S./ Scars/ K.A.B.

86'nın sonunda Jason Newsted bu grubu bırakıp Metallica'ya gittiğinde pek çokları Flotsam&Jetsam'ın sonunun geldiğini düşünüyordu. Çünkü Jason gruptaki ana şarkı yazarıydı, ama F&S tam aksine yükselen bir grafik gösterdiler ve diğer iki albümden çok daha iyi bir üçüncü çıkardılar. Grup bu albümde çok daha olgunlaşmış bir thrash türü sergiliyor. Zaman zaman Metallica'yı andırdıkları doğru ama zaten kim andırmıyor ki? Bariz kalırsa vokalistleri müzik türüne pek uymuyor. Piyasadaki en iyi thrash albümlerinden biri, hızlı, acımasız ve öldürücü....★★★★★

MÜZİK

SON SAYFA

Dünyanın **sonu** elbet gelecek ama **SON SAYFA**'nın **sonu** biraz zor gelir. Hint Okyanusunun batısındaki en ucubik sayfa gene karşınızda. Bu ay sinirli takılıyoruz ona göre, **sonra** uyarmadı demeyin. Ne demek "Ben sinirli değilim ki!", sinirlenin efendim, gidin hocanıza kızın, bakkalınıza kızın, köpeğinize kızın, olmadıysa bana kızın, o da olmazsa alın bir ayna kendinize kızın!

Niye mi kızıyoruz? Sebep bol, hangi birinden başlasak acaba.

SEBEP1) Ne biçim iş bu, şirketler sayfa sayfa ilan veriyorlar, ağzınızın suyu akıyor, güvenip haber sayfanıza koyuyorsunuz, sonra da başlıyorsunuz beklemeye. Bekle, bekle, bekle, ne gelen var ne giden. Hani Blade Warrior, International Soccer Challenge, Bruce Lee Lives, Samurai, Total Recall, Powermonger, Robocop2? Bilen varsa bize de haber versin.

SEBEP2) Niye Amiga'da eski klasik oyunlar yok? Belki ben Space Invaders, Impossible Mission veya Knight Lore oynamak istiyorum. Spectrum'um paslandı (siz plastik olduğuna bakmayın) ,64'ümün kafa ayarına birşeyler oldu (artık joystick port'undan istediğim uydu kanalını seyredebiliyorum.)Eski günlerin hasretiyle yanan nostaljik okuyucular, siz de kızın!

SEBEP3) Niye en son baba oyunların çoğu 64'te gelmiyor? Tamam anladık bazıları teknik olarak çok ileri ama programcıların işi ne? Beceremiyorlarsa boyacı olsunlar, SIERRA uyuyor mu ? 64'çüler çapkınlık yapamaz mı? Hani 64'te LARRY?

SEBEP4) Ne bu Joystick'lerin hali böyle? Çat, çat, iki oyuna bir yeni joystick al. Niye doğru dürüst yapmıyorlar şunları?

SEBEP5) Niye Amiga'nın joystick portları dünyanın öbür ucunda. Bir Joystick takacağız diye kolamız dökülüyor, diskler devriliyor, birbir türlü hasardan sonra anca oyuna başlayabiliyoruz, haklıyım değil mi? (hemen haklısın deyin, sinirlendirmeyin beni!)

SEBEP6) Ne bu 64'teki kasetçilerin çilesi? Her oyun ayrı bir ayarda çıkıyor, iyi oyunlar kasete olmuyor, olunca da 3 yılda anca yüklüyor. Yok mu bunun bir çaresi ?

SEBEP7) Niye alayınız Adventure sayfasına mektup yazıyorsunuz? Biz burda fırıncı çırağı mıyız? Bana da mektup yazın, acele tarafından please!

SEBEP8) Ne olacak bu havaların hali (havadan sudan konuşalım biraz), bir soğuk, bir sıcak, bir soğuk, bir sıcak (takıldım duraaaaaamıyorum) .

SEBEP9) Ne bu yazarların siniri? İyi ki bir yazarları tanıtmaya başladık, Kirli çamaşırlarınızdan utanıyorsanız temizlerini giyin. HA HA!. Şahin'in tanıtımına Gremlin resmi koymuşum, sanki Şahin Gremlin'den daha mı yakışıklı? (Koro: **HAYIR, HAYIR, HAAYIR!**)

SEBEP10) İlla ki 10 sebep olacak diye bir kural mı var? Kim koymuş bu kuralı, ne zaman koymuş, bana sormuş mu? Belki ben sadece 9 şeye kızmak istiyorum. Kızdırmasınlar beni!

Neyse size içimi döktüm biraz rahatladım. Bu ay Mert Hekimci'yi kurban ediyoruz, yani tanıtıyoruz. **SON SAYFA**'ya biraz arka çıkın, dergide bazı gözler (yer darlığından) şu kapladığımız ufacık (ama renkli) sayfaya çevrilmeye başladı. Bakın **son** kez söylüyorum, ölürüm de sayfamı kimselere vermem, ona göre, ay gene sinirleniyorum.

Son söz olarak, sakın fazla sinirlenip ona buna saldırmayın, bu işin **sonu** yok. Savaşmayın, siz ne yapacağınızı bilirsiniz....

PC

ADI: Mert HEKİMCİ (MARCO POLO)
BURCU: Aslan (Yok ya)
MÜZİK TÜRÜ: Kendi de bilmiyor
SUÇU: Yazı yazarken kendini kaybetmek
SUÇ ALETİ: Daktilo/ C-64

Mert herhalde dergimizin en çalışkan yazarıdır, o kadar ki başkalarına yazacak oyun bırakmadığı için oldukça düşman kazanmıştır. Yazarlık hayatının çoğunu platform oyunlarında oradan oraya zıplayarak geçiren Mert son zamanlarda FRP'lere de merak salmıştır. (Kendinize dikkat edin, minumum FRP yazısı 32 sayfa) Başlıca kusuru yazı yazarken kendini kaybedip tek başına yeni ufuklar aramasıdır. (Bakınız: NIGHT BREED) Bu yüzden bazen yazdıklarını kendi de anlayamaz. En büyük hobisi yazılarının sayfa planına karışmak (gerekirse zor kullanarak), en büyük derdi ise 64'teki oyun azlığıdır.

Commodore AMIGA

THE HOME COMPUTER CLUB

Bu tanıtım teklifimiz
THE HOME COMPUTER CLUB'un ayrıcalıklı bir üyesi olarak yararlanacağınız bir çok kâr ve olanakların sadece bir başlangıcıdır.

Saygılarımızla

MICRO SHOWY
Bilgisayar Merkezi

LAÇİN
Bilgi İşlem

FRED ÜYE KARTINIZI SORUYOR ?

Sayın,

Commodore **64** & AMIGA kullanıcısı;

★ Siz Türkiye genelinde bugün en çok satılan ev bilgisayarının en iyisinin sahibisiniz. Peki ya program ihtiyacınız! Eminizki bu konuda son programları severek kabul ederdiniz. MICROSHOWY BİLGİSAYAR MERKEZİ & LACİN BİLGİ İŞLEM Türkiye genelinde uygulanmak üzere. **THE HOME COMPUTER CLUB** üyelerine bu olanağı **sağlamaktadır.**

★ Ayda sadece 15.000. TL. ödeme ile.

COMMODORE 64 sahipleri;
- 1 Adet bilgisayar mecmuası.
- 1 Adet kaset veya disket.
- 20 Adet oyun programı.

AMIGA Sahipleri;
- 1 Adet bilgisayar mecmuası.
- 1 Adet disket
- 5 Adet oyun programını

ücretsiz alabileceksiniz.

★ Üyelerimize ücretsiz verilecek olan Software & Hardware seçimi klübümüzce yapılacaktır.

HEPSİ BUNUNLA BİTMİYOR

★ Bu klübe üye olarak, en son yayınlanan, hardware ve software çeşitlerini indirimli olarak alma imkânına da kavuşacaksınız.

★ 18 yaşından küçük üyelerimiz, velilerinizden izin almayı sakın unutmayınız ve lütfen isteklerinizi velinize yaptırınız.

★ Üyelik aidatlarınızı aylık veya üç aylık olarak ödeyebilirsiniz.

BANKA HESAP NUMARALARIMIZ:

MICRO SHOWY BİLGİSAYAR MERKEZİ
T.Vakıflar Bankası Kavaklıdere Şb.
Hesap No. 2000538 ANKARA

LAÇİN BİLGİ İŞLEM
Yapı Kredi Soadiye Şb.
Hesap No: 544-7 İSTANBUL

★ Üyelik aidatınızın yatırıldığına dair banka dekontunun fotokopisini **ANKARA** veya **İSTANBUL** adresimize gönderiniz. Adınızı, soyadınızı, adresinizi yazmayı ve 2 fotoğrafınızı da eklemeyi sakın unutmayın. Üye kartınız ve bilgi formunuz hemen, ücretsiz **hediyelerimiz her ay hardware** ve software listeleri ile birlikte adresinize gönderilecektir.

Not: Bilgisayarınızın markasını mutlaka belirtiniz.
Lütfen PTT gönderme ücretini aidatlarınıza ilave etmeyi unutmayınız.

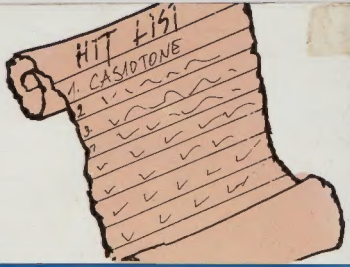
★ Klubümüz, koşulların değişmesi halinde bir ay önceden bildirmek şartı ile aidat miktarını, hardware ve software ürünlerine uygulanacak olan indirim % sini değiştirebilir.

LAÇİN BİLGİ İŞLEM
Bağdat Cad. Tonozlu Sok. 2/2 Suadiye-İstanbul
Tel: 372 88 27 - 337 41 90

MICRO SHOWY
BİLGİSAYAR MERKEZİ
T.Hilmi Cd. Seğmenler Çrş. No: 96/35
K. Dere-Ankara
Tel: 167 28 47 - 168 36 47
Fax: 127 28 03

The Home Computer Club

LİSTE BAŞI...



CASIOTONE

MÜZİĞE BAŞLAMANIN YAŞI YOKTUR
CASIOTONE
MÜZİK ALETLERİ ile TANIŞIN...

Beko

Genel Dağıtıcı: Beko Ticaret A.S.
İstiklâl Cad. 349-BEYOĞLU-İSTANBUL 152 49 00 - 146 64 06
Ankara: 117 31 25 - İzmir: 18 20 00 - Adana: 280 835

"Lider Müzikçi" **CASIOTONE**